TVゲーム総合情報マガジン・ヒッポンスーパー!

1991年12月 4 日発行(毎月 4 日発行) 第 6 巻第12号通巻116号 昭和61年 7 月11日第 3 種郵便物認可

HIPPON SUPER!

MONTHLY

SUPER FAMICOM, FAMICOM, PC-ENGINE, MEGA-DRIVE, GAME-BOY…etc. FOR ALL TV GAMES

スーパーファミコン
ファミコン、PCエンジン
メガドライブ、ゲームギア
ゲームボーイ

全テレビゲーム対応
最新情報誌

490YEN 毎月4日発売

この冬注目!
3大RPG特集

●アクションRPGの本流
ゼルダの伝説

●マルチシナリオRPGへの挑戦
ロマンシング サ・ガ

●スーパーCD-ROM²のパワー
天外魔境II

●アーケードゲームの祭典
AMショーレポート

●スーパーテク道場
ウィザードリィ外伝・I

●圧縮攻略/FFⅣを1日で遊ぶ
ファイナルファンタジーⅣ

HOT GAME REVIEW
ダンジョンマスター/ランパート/燃えプロ最強編/マジカルチェイス/ルナーク
雷電伝説/デビルクラッシュMD/熱血高校ドッジボール部/GGアレスタ

12
DEC. 1991

PC Engine
NEC
我が道に敵なし!!!
PCエンジン・スーパーCDロムロム
一体型ゲームマシン
PC Engine
DUO
PCエンジン デュオ/標準価格59,800円(税別)
デュオの5大特長
■アクセスを大幅に減らし、アニメなどグラフィックをますますリアルに。■さらに迫力アップ、デジタルCDサウンド。■A4ノートサイズの未来派AVデザイン。■スーパーCDロムロムソフトからHuカードやロムロムソフト、CD・G、音楽CDまで、これ1台で対応。■一体型で驚異の低価格を実現。
好評発売中!
デュオに敵なし!!!
HE system
通商産業省選定グッドデザイン商品
※ビデオ入力端子のないテレビと接続する場合には、別売りのRFユニット〈PI-AN3:標準価格4,980円(税別)〉が必要です。
ウワサのRPG超大作『天外魔境II卍MARU』、いよいよ登場。超ド級イベントの数々、変幻自在のアニメシーン、波乱万丈のストーリー、そして、超豪華声優陣。スーパーCDロムロムシステムが可能にした天外II。まさに怪物ソフトの誕生だ。
原作:P・H・チャダ/企画・監修:広井王子/監督・脚本:桝田省治/演出:岩崎啓眞/絵師:辻野寅次郎/音楽:久石譲
スーパーCDロムロムソフト
FAR EAST OF EDEN
天外魔境
II
卍MARU
天外魔境II卍MARU/ハドソン/希望小売価格7,800円(税別)
12月発売予定!
©1991 HUDSON SOFT ©1989,1991 RED
SUPER CD-ROM² SYSTEM
怪物は、ひとつだけじゃない!最新話題作ソフト、超期待ソフト、続々登場!!
桃伝のさくまあきら氏によるビッグプロジェクト。
ゲンジ通信 あげだま
Huカードソフト
日本電気ホームエレクトロニクス/12月13日発売予定/希望小売価格5,800円(税別)
©NEC HOME ELECTRONICS, LTD. 1991
©講談社・テレビ東京・NAS
あのくにお君たちがサッカー部の助っ人で大暴れ。
熱血高校ドッジボール部 PCサッカー番外編
スーパーCDロムロムソフト
ナグザット/12月下旬発売予定/価格未定
©TECHNOS JAPAN Corp. ©Naxat soft
美麗グラフィックとスムーズアクションの融合。
プリンス・オブ・ペルシャ
スーパーCDロムロムソフト
リバーヒルソフト/11月8日発売予定/希望小売価格6,800円(税別)
©1991 Riverhill Soft Inc. ©ARGENT ©1989 Jordan Mechner ©Copyright 1989, Broderbund Software Inc. All rights reserved.
アニメデモ導入の超完全版アールタイプ登場。
R-TYPE complete CD
スーパーCDロムロムソフト
アイレム/12月発売予定/価格未定
©1991 IREM CORP.
設定、グラフィックがさらにグレードアップ。
キャンペーン版大戦略II
スーパーCDロムロムソフト
マイクロキャビン/12月発売予定/価格未定
©1988 SYSTEMSOFT CORP.
©MICRO CABIN CORP.
オリジナルSFメカニカル・アクション大作。
ブロウニング
スーパーCDロムロムソフト
日本テレネット/12月下旬発売予定/希望小売価格6,980円(税別)
©TELENET JAPAN 1991
前人未到のスーパーアクションRPG決定版。
ソーサリアン
CDロムロムソフト
ビクター音楽産業/発売日未定/希望小売価格7,200円(税別)
©1987, 日本ファルコム
©VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
オリジナルストーリーのアドベンチャー期待作。
らんま1/2~とらわれの花嫁
CDロムロムソフト
メサイヤ(NCS)/12月中旬発売予定/希望小売価格6,800円(税別)
©高橋留美子/小学館・キティ・フジテレビ
©1991 NCS
買って当てよう!当てて自慢しよう!! スーパーCDロムロムシステム新登場記念
スーパープレゼントキャンペーン
平成3年10月25日~平成4年1月31日
■スーパーシステムカードおよびPCエンジンDUOについている応募ハガキに、スーパーCDロムロムソフト(キャンペーン期間中に発売のもの)についている応募券を3枚貼り、郵便切手を貼ってご応募ください。抽選でスーパーCDロムロムを超楽しめるスーパーグッズを合計5,000名様にプレゼントいたします。
■賞品 DUO賞(DUOの応募ハガキの中から抽選)/DUO専用オリジナルキャリングバッグ500名 SSC賞(スーパーシステムカードの応募ハガキの中から抽選)/「天外魔境II卍MARU」オリジナルブルゾン500名 SUPER CD賞(共通)/オリジナルCDキャリングケース1,000名 PCエンジン賞(共通)/オリジナルテレホンカード3,000名
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

INVICTUS TOSHIBA EMI

伝説は甦り、そして刻まれる。

100年にも及ぶ銀河連邦と侵略者オーン帝国との戦い。
この戦いに終止符を打つべく、2人の勇敢な戦士が選ばれた。
銀河連邦の命運は、彼らにゆだねられたのだ……。
シューティング・ファンに絶賛されたサンダーフォース・シリーズが、
いま、スーパーファミコンで甦る。
「サンダースピリッツ」はさらなる伝説を刻み込む!!

オリジナル面を新たに加え、
アーケード版「サンダーフォースAC」を移植!!
◆個性あふれるステージの数々。
◆ラインスクロールなど演出効果を満載。
◆強力兵器が多彩にパワーアップ。
◆大迫力のBGM&ステレオ効果音。

サンダースピリッツ
THUNDER SPIRITS

スーパーファミコン/8メガROM
1991年12月下旬発売予定
予定価格¥8,600(税別)

©1990 Technosoft
©1991 TOSHIBA EMI

東芝BAZOOKAを当てて、サンダースピリッツをプレイしよう。

○の中にあてはまる言葉を答えてください。

伝説のシューティング・ゲームがスーパーファミコンで蘇る。
このゲームのタイトルは「サンダー○○○○○」です。

特賞(BSテレビ) 1名様
裏まで見える、ダブル画面。
BAZOOKA
29 29BS100Z
標準価格235,000円(税別)
※この賞品は本体のみです テレビ台は含まれません

A賞 3名様
踊るBSバズーカ
DADA
14 14BS3A(N)
標準価格100,000円(税別)

B賞 20名様
ポロクラブ・コレクションバッグ

C賞 100名様
特製オリジナル
テレフォンカード

応募要項
官製ハガキに、答え・住所・名前・年齢・職業または学校名・電話番号を書き、〒107 東京都港区赤坂2-2-17
東芝EMI株式会社 マルチメディア事業部
「サンダースピリッツ・キャンペーン係」までお送りください。
締切:12月10日の当日消印まで有効
発表:2月上旬発売のご覧の雑誌にて(特・A・B賞のみです)
C賞は商品発送をもって替えさせていただきます。

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO スーパーファミコンは任天堂の商標です。
東芝EMI株式会社/マルチメディア事業部 TEL 03-3587-9005 〒107 東京都港区赤坂2-2-17

SUPER Famicom

ゼルダの伝説®

神々のトライフォース

■ＳＦＣ■任天堂
■11月21日発売
■￥8000(税込み)

あの「ゼルダ」が帰ってきた！

ファミコン・ディスクシステムの第1弾として登場し、大ヒットとなった「ゼルダの伝説」が最新ハード・スーパーファミコンの力を得て今、蘇る。美しいグラフィックと音楽。危機感の間に見え隠れするユーモア。そしてアクション性と自由度の高さ。懐しいはずなのに、すべてが新しい「ゼルダの伝説　神々のトライフォース」。

任天堂が４年もの年月をかけて育てあげたこのおもしろさを、どうか読みとってほしい。11月21日が明日だといいのに、と思ってもらえたらうれしい。

画面写真には開発中のものが含まれています。

©1991 NINTENDO

神々の力を象徴するトライフォース

ハイラルの歴史とはトライフォースの神話

人が現れる遥か昔のことである。

混沌に支配され、何も存在しなかったこの世界に神々は降り立った。そして、それぞれの力で世界に秩序と生命を造られたのだった。「力の神」は火で山々を赤く染め、大地を。「知恵の神」は科学や魔法を造り出し、自然に秩序を与えた。「勇気の神」はその優しく逞しい心から、地を這う者、空を行く者、あらゆる生命を造った。

すべてを創造し終えた神々は、この世界を去るとき、自らの力を象徴する黄金の聖三角体『トライフォース』を残し、世界のすべてを治めさせたのだった――。

ハイリア人がハイラルの子孫に残した書物には、このような創世記が記されていた。

それは、ハイラルに残る三神崇拝の古い神話なのだ。

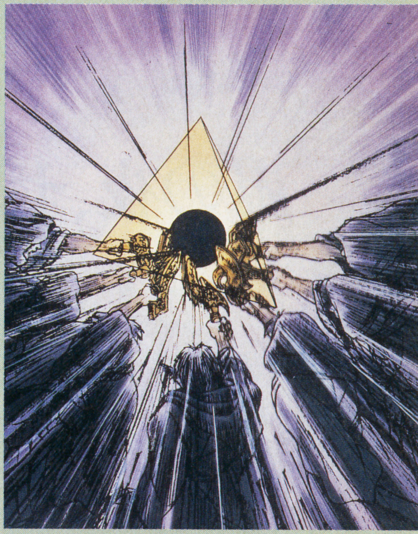
トライフォースは「力を支配する者」「知恵を司る者」「勇気を鍛える者」の三つの紋章から成り、その力を受け継ぐのに相応しい者が現れるまで、世界のどこかにある聖地で輝き続けているとされていた。つまり、ハイラルの歴史を語るには、まずトライフォースの神話に触れなければならないのである。

聖地とは一体どこのことなのか？

また、かつて神にもっとも近い種族とされたハイリア人（これはハイラルの語源でもある）とは何者なのか？

まずは、これらの疑問を解消せねばなるまい。そもそも、ハイリア民族とは、神の声を聞くことのできる選ばれた民であった。それゆえに高い耳を持ち、感覚に優れ、魔法を使った。彼らの子孫は各地方に散り、そこに根づき、魔法と予言とを人々に伝えたと言われている。ハイリア人とは、神の意思を伝えるための存在だったのだ。

汝、望むならば、我もまた、それを望む



黄金の力の眠る聖地は憧れを欲望へと変える

「天下る何処かに黄金の力有り。
触れそめし者の望み神に届かん」
――そのような言い伝えがあった。人々はその黄金の力を求め、聖地がどこであるのかを突き止めようとした。砂漠の遺跡の下、あるいは高山民族の墓の下――様々な情報が飛びかったが、いずれも真実ではなかったのだった。やがて憧れは欲望へと変わってゆき、このために血を流す者まで出る始末。不穏な日々が続いた。

そんなある日、まったくの偶然から、とある盗賊団によって聖地への扉が開かれることとなった。そこは、まるで別世界であった。黄昏の中に黄金色に輝くトライフォースが浮かび上がった。

盗賊の一団が仲間を押しのけ、眼の色を変えて駆け寄ったのも無理のない話だった。それほどトライフォースは神秘的で魅力に溢れていたのだから……。

仲間同士で争う盗賊たち――。

血みどろの仲間割れの末にひとり生き残ったのは一団の首領――ガンドロフだった。通り名を魔盗族ガノンというこの男がトライフォースに触れると、紋章の精霊が囁いた。『汝、望むもの有らば、我もまた、それを望む』と――。

これを耳にしたガノンは大声で笑い続けたと言われている。その声は時空を越え、遥か遠くの地ハイラルにも谺したほどだ。

トライフォースの力を得たガノンが何を望んだのかを知る者はいない。しかし、想像することは容易であると思えた。

ハイラルの地をおびやかした邪悪の王ガノンは、まさにこの時、誕生したのだ。

不吉な出来事が次々とハイラルに襲いかかる

ガノンの邪気は、遠く離れたこのハイラルの地にも押し寄せてきた。欲深い者たちはそれに魅せられ、とりつかれ、やがて消えていった。空から青さは奪われ、そこには常に真っ黒な雲が見えた。不吉な出来事が次々とハイラルを襲う。ハイラル王はついに重い腰を上げ、七人の賢者たちと騎士団を呼び、悪の原因を封印したのだった。

トライフォースは善悪を判断しない。それは神の役割であるから。だが、トライフォースを手にする者が善人だけとは限らないのである。ハイラル人は神のお告げにより、その魔を撃退する、退魔の剣を造り上げた。これはマスターソードと呼ばれ、真の勇者のみにしか使いこなすことはできないとされた。しかし、事態は急を要し、勇者を捜し当てるよりも前に賢者たちと騎士団はガノンの邪気と激突することになってしまったのだった。壮絶な闘いがくり広げられた。騎士団が力尽き、命を落としてしまったが、賢者たちは封印を完了することができた。ハイラルはトライフォースの力を悪用するガノンから平和を守ったのだ。この闘いは「封印戦争」と呼ばれた。

突如現れたアグニムは果たして救世主なのか

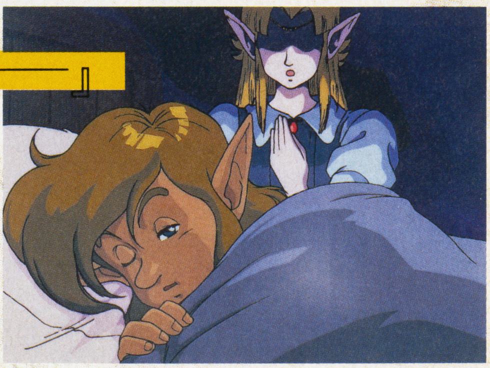
あの封印戦争から数世紀が過ぎ去った。ハイラルの平和は以後、決して乱されることはないと民衆は信じ切っていた。しかし、ある年を境に、ハイラルに原因不明の災いが頻繁に起こるようになったのだった。疫病、干ばつ――こういったことは魔法の力ではどうにもならない。ハイラル王は困り果て、封印を調査させたが特に変わった様子はなく、人々は神に祈ることしか他に何もできなかった。

そこへ彗星の如く現れたのが、アグニムという男だった。彼は不思議な魔法で災いをしずめた。民衆はそんなアグニムを英雄として讃え、王は七賢者の再来と、彼を司祭として城に招いた。

ハイラルに平和が戻った。

少なくとも、そう見えた。しかし――。

『助けてください…私の名はゼルダ――』



アグニムは王に代わりハイラルを治め始めた

ハイラルに再び平和が戻った、と誰の目にもそう見えた。しかし、国を任されたアグニムは王に代わってハイラルを治めはじめ、その権力を思うがままに使うようになったのである。

最近では王を退けて王位を我がものにするつもりだとか、夜な夜な怪しげな儀式を行っているなどの悪いうわさが絶えなかった。ハイラルは、新たな緊張を迎えていた。

ある夜のことだった――。

君は女の子の声で目を覚ます。声の主はおらず、直接、頭の中に話しかけてきた。
『助けてください……私の名はゼルダ……お城の地下牢に捕われています』

夢なのか、それとも現実なのか。君は思わず飛び起きる。すると、いつもはもう寝ているはずのおじさんが出掛ける準備をしている姿が目に入った。

「朝までに帰る――家から出るな」

そう言葉を残すと大きな体を揺すり、おじさんは家を出ていってしまった。薄明かりの中でも、おじさんが手にしていた剣と盾は見えた。違う。いつもの夜と何かが違う。君はそれを感じ、不安になる。

声の主は誰？　一体、何を伝えようとしていたのだろうか？　そして、おじさんはどこへ、何をするために行ったのか……。手には剣と盾――これでは戦に出るのと変わらない。外は雨。冷たい音だけが聞こえてくる。胸がしめつけられる。肌が粟立っているのは寒さのためばかりではない。

こうしてゼルダの伝説ははじまった。

――と、オープニングのストーリーはこんな感じだ。ファミコン版「ゼルダ」と同じく倒すべきはガノン。ただし、このスーパーファミコン版の方が昔のお話だ。解き終わるとゼルダシリーズの流れがわかるようになっている……かもしれないね。

ポイントとなるのは、主人公のグラフィックがリンクっぽいのにリンクではないこと（プレイヤーが名前をつけられる）。この主人公がリンクというよりも、その祖先と考えた方がいいかもしれない。

ヒロインは「ゼルダ」であるものの、ファミコン版でのその人と同一人物であるとは限らないし……。まあ、その辺りは解いてみてからのお楽しみかな。

とりあえずストーリーはわかってもらえたと思うので、次のページからはゲームのストーリーに沿った形でシステムやそのおもしろさなどについて書いていくよ。

これを読んでもらえれば、単にグラフィックが美しくなっただけの「ゼルダ」ではないことが理解できるはず。スーパーファミコンが思わず欲しくなる一作なのだ。

嵐の夜、ゼルダ姫の声が聞こえた…

ある嵐の夜のこと 女の子の声が聞こえた

ゲームは嵐の夜の場面からスタートする。どこからともなく聞こえてきた女の子の声で主人公は目を醒ます。と、見れば、おじさんが剣と盾を手に出掛けようとしているではないか。どうやら、おじさんも女の子の声を聞いたようだ。が、主人公と彼との違いこそが、まさにそこ。おじさんは自分が今、何をなすべきなのかをハッキリと理解しているのだ。そうでなければ、剣を手にしたりなどするわけがない。また、それはこれからはじまる冒険が危険極まりないことを暗に示している。

おじさんは「外に出るな」と言い残し、嵐の中に消えていった。もちろん、彼の言葉を忠実に守っていたのではゲームはちっとも進まない。が、主人公は剣も盾も持っていないのである。このままおじさんを追いかけるなんて、とても怖くてできないよ。

そんなわけで、まずは家の中をいろいろと調べてみることにする。

前作との最初の違いはココ。スーパーファミコンはコントローラのボタンが多い。それを活かし、これまでの攻撃とアイテム使用のふたつ以外に今回は「アクション」ボタンを追加したのだ。このアクションはひと言では説明しきれないほど多彩。まずは基本の4動作から書いていこう。

まずは持ち上げて そして投げつけよう

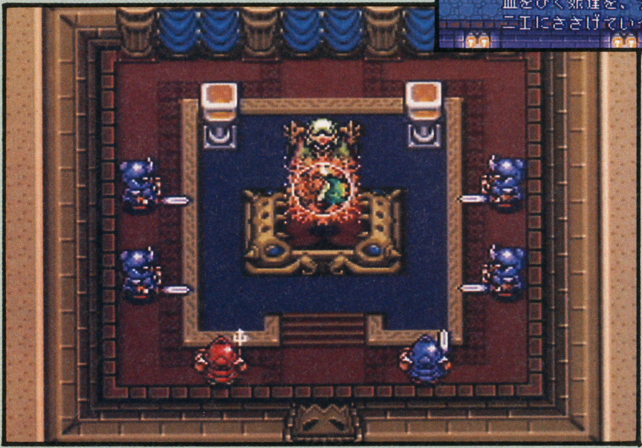
目の前にある物を持ち上げて、そして投げる――あの「夢工場ドキドキパニック」を彷彿とさせるアクションが「ゼルダ」に採用された。これが最初の2動作。持ち上げるとは、物をそこから動かすこと。その下にはアイテムが隠されていたりするわけ。今度は持ち上げた物を放り投げる。これは敵への攻撃方法でもあるのだ。

また、これの応用で「押す」と「引っぱる」も可能。持ち上げられない物（壁とかテーブル）に向かい、アクションする。✚ボタンを入れる方向で「押す」か「引っぱる」を決めるのである。

以上の4動作はAボタンひとつで可能。つまり、主人公の目の前にある対象物がどんな性質を持っているかで動作を自動的に判断してくれるわけね。コイツはなかなか

→王国に突如現れたアグニムは王を殺害して権力を握り…

→七賢者の血を引く娘たちを次から次へといけにえに捧げただ。その手はゼルダ姫にも…



←いけにえに捧げられた娘たちはアグニムの手から発せられた光に包まれると、消えた。残るはゼルダ姫のみ

←嵐の夜、突然おじさんは出掛けると言い出した。一体どこへ行くのだろう

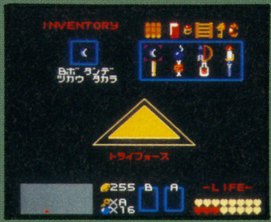
ゼルダシリーズ進化論

シリーズを通してみた「ゼルダの伝説」。何が変わって、何が変わらないのか？

ゼルダの伝説

「新・ゼルダの伝説」の基本的な下敷きとなっているのは、ファミコン初期の名作、「ゼルダの伝説」だ。1画面固定、切り替えのシンプルなアクションRPGだが、当時、RPGはまったく認知されておらず、パラメータなどの専門的な概念なしにRPGの面白さを楽しんでもらおう、という工夫が随所に凝らされている。システムが高度化した「新ゼルダ」においても、この工夫の流れは健在。成長の手ごたえをなるべく具体的な形でプレイヤーに与えてくれるシステムは、いっそう磨き抜かれている。

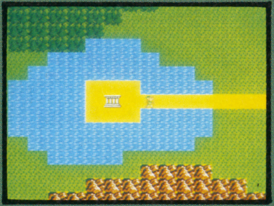
←1画面単位での固定画面切り替えのマップが明快でよい



←ステータス画面。アイテムが図示されるのがかわいい

リンクの冒険

アクションRPGではあるが、前作に比べると非常にアクション色が強く打ち出されている。3つのパラメータを揃えてアップしないとセーブできない、という不親切なシステムは評判が悪かったが、下突き、上突きなどのテクニックを修得しながら成長していくアクションRPGとしての楽しさは超一流。しかし、マリオ2と並んで、任天堂ソフトの中ではもっとも難易度の高いソフトのひとつだった。テクニックをおぼえることで成長していくという独自のシステムが、「新ゼルダ」にも受け継がれた。旧ゼルダにはなかった、町も登場している。



←移動画面とアクション画面を別にしたのが大きな特徴

←アクション画面は完全な横スクロール。動きが細かい

そして…

嵐の中を行く主人公 再び女の子の声が…

女の子の声は「私はお城の地下牢に捕われています」と言っていた。となると目指すのは当然お城。おじさんもそこに向かったのだろう。お城は主人公の家のすぐ裏なので迷ってしまうことはないはず。Xボタンを押すといつでもマップを表示させることができるので試しに見てみるのもよし。

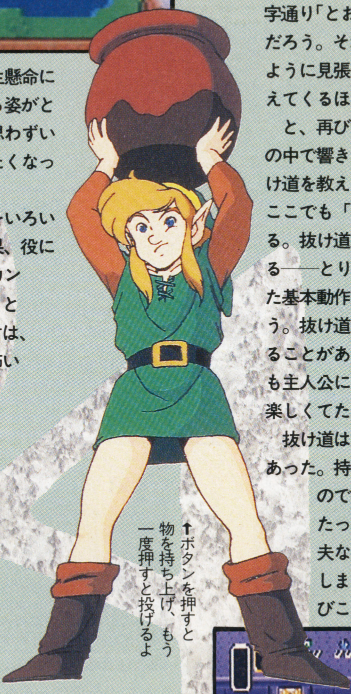
嵐の中を進む主人公。そこで気になったのは道の要所に兵士が配置されており、文字通り「とおせんぼ」をしていることだろう。それは何者かを逃がさないように見張りしているのでは、と思えてくるほどの警備だった。

と、再び女の子の声が主人公の頭の中で響き渡る。それは城内への抜け道を教えてくれるものであった。ここでも「アクション」が必要となる。抜け道は城の周囲のどこかにある——とりあえず、これまでに覚えた基本動作をいろいろと試してみよう。抜け道を見つける以外にも得することがあるだろうし、何といっても主人公にアクションさせることが楽しくてたまらないのだからね。

抜け道は、実にそれらしい場所にあった。持ち物は暗闇を照らすことのできる「カンテラ」だけ。たったこれだけの装備で大丈夫なのかな、と不安になってしまうが覚悟を決めて穴に飛びこむ。すると…。

便利。主人公が一生懸命にアクションしている姿がとてもかわいくて、思わずいろいろと試してみたくなってしまう。

さて、部屋の中をいろいろと調べてみた結果、役に立ちそうなのは「カンテラ」だけであることがわかった。剣や盾は、ない。ちょっぴり怖いけど、おじさんのあとを追いかけてみよう。



↑ボタンを押すと物を持ち上げ、もう一度押すと投げるよ

←家を出るとひどい雨。草を持ち上げてカサに…ならない

↑運よく抜け道を見つけたら…地下水路（?）に出られるぞ。ただし、あと戻りはできない

↑ゼルダ姫を助けようと城の前まで来たけれど中に入れてくれるわけもない。抜け道を捜そう

↑通路を進むと…あ、おじさんが倒れている！ ここで、ようやく剣と盾を手に入れられるのだ

TEST PLAY IMPRESSION

新・ゼルダ対談

手塚一郎 Vs. 石埜三千穂

スーパーファミコンが演出するゼルダワールドの魅力

ゲームには、紹介記事では伝えきれないニュアンスというものがある。いや、この「新・ゼルダの伝説」の場合、むしろ紹介記事では書ききれない、非常に細かい部分にこそ、本当の魅力が隠されていると言っても過言ではない。

ニュアンスの部分での魅力を少しでも伝えるため、今回の京都・任天堂取材に同行した2人のライター、本記事担当の手塚と、SFC担当の石埜が、「新ゼルダ」のプレイ感を話し合ってみた。

石埜　出来はかなりいいよね。

手塚　本当に。隅から隅まで、それこそ重箱の隅をつつくようなところまで、きっちり作り上げられていますね。

石埜　なんていうか、本当に自然に、このゲームの世界に入って行ける。と言うか、プレイヤーがそのまま主人公となって、ゲームの中の世界で遊んでいる感じですね。

手塚　自由度の高さが普通じゃないですよ。自由度というか、遊びの部分。敵を倒すことひとつとっても、いろいろなアクションがあるし、ダッシュをすれば芝も刈れるし。

石埜　そうそう、ひとつの目的のためにできる動作が、いくつも用意されている。いや、動作自体が目的になり得るんだよね。楽しいから。

手塚　芝を刈っているだけで楽しい。

石埜　そのオマケで、何か見つかることもあるって感じですね。藪の中に何かないかな、って思った時に、ひっこぬいて投げ捨てることもできるし、剣で刈り取ってしまうこともできる。それは足元を「調べる」、という普通のRPGのコマンドとはまったく意味が違いますからね。

手塚　あの、引っ張るっていう動作もいいですね。引っ張って動くものは滅多にないんだけど、とりあえず引っ張ってみることはどこででもできる。

石埜　また、その動作がかわいい。一生懸命で（笑）。

手塚　それから、世界観の確かさという点では、マップ全体を一枚絵で見せているという点にも感心しました。

石埜　と、いうと？

手塚　ドラクエでさえ、マップというものは不自然ですよね。エリアを分けるために、山のマークのキャラクターが広い範囲にずらっと並んでいたり。

石埜　RPGのマップは記号だからね。

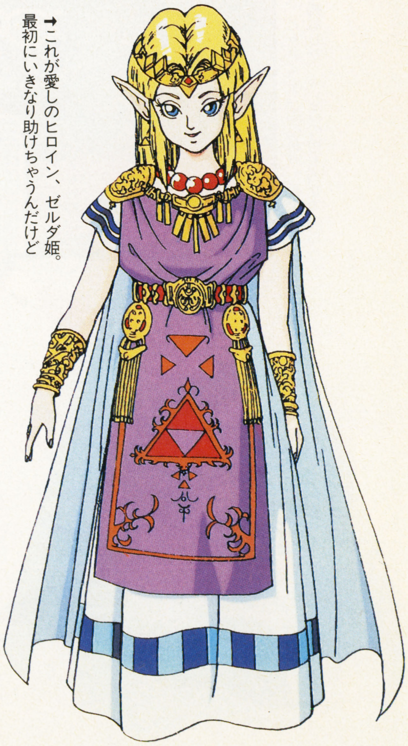
手塚　設定としてリアルだから、キャラクターが歩くそのままのマップを一枚絵にしても、不自然じゃないんですよ。

石埜　もう、「FF」あたりのRPGでは、ただイベントの間をつなぐために移動しているというだけで、なかなか冒険気分を味わえないんだけど、このゲームには、未知の土地を探索するという喜びがある。

手塚　そう、まあ「FF」はあれで面白いからいいんですけど、次のイベントを見たい、というのと、先が見たい、というのは全然違うことですからね。出現する敵の強さで足かせをつけてエリアわけをするのが普通だけど、このゲームは、そのへんがすごくナチュラルにできている。行こうと思えば、どこまででも行けたりしますから。

石埜　このゲーム、多分、無理して目的なんか追いかけなくても、十分楽しめるんでしょうね、きっと。

手塚　そうですね。芝を刈ってるだけでゲームになってしまう（笑）。



➡これが愛しのヒロイン、ゼルダ姫。最初にいきなり助けちゃうんだけど

地下牢に捕われているゼルダ姫を救い出すのだ！

ようやく剣を入手 回転斬りで敵を倒そう

城――その地下回廊のような場所へと足を踏み入れた主人公。そこで彼はおじさんと出会い、剣と盾とを手渡される。そして「ゼルダ姫をお助けするのだ」と。同時に必殺技のひとつである「回転斬り」を伝授されたのだった。おじさんは息を引きとる。

ここで、ようやく剣を入手し、闘えるようになった。が、それは前作とはかなり変わっている――というより多くの技が追加されているので、まずはそこから説明していこう。Bボタンを押すと剣を振る。押しっぱなしにすると盾で防御しながら剣を突き出す。この時、ずっとボタンを押していると剣を引っこめずに移動（ただし、自分の向いている方向は変えられない）できる。基本はこのふたつかな。

加えて、今回は必殺技の概念が導入された。その中のひとつが、おじさんから伝授された「回転斬り」。Bボタンを2秒以上押して剣に力をためる。そこでボタンを離すと主人公は剣を突き出したままでグルリと回転し、まわりの敵を一掃することができるのである。敵に囲まれた場合などに威力を発揮しそうでしょ。

他にもダッシュ斬りとかビーム攻撃（前作でもあったよね）なども用意されているが、これらを修得するのはまだ先の話なのでここでは省略。

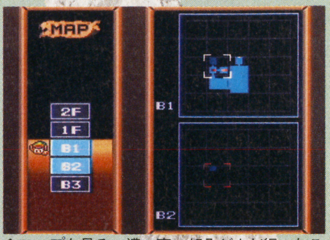
とにかく、アクション性が強くなった。と、それを頭に入れておいてほしい。

剣技だけじゃない 今回は魔法も使えるよ

スーパーファミコン版「ゼルダ」が変わったのは剣についてばかりではない。何と今回は魔法も使えるようになったのである。と書くと少し大袈裟かな。要は使用するのにマジックポイントを消費するアイテムが登場ということ。爆弾などのように個数こそないがマジックポイントには限りがあるし、アクションだし…で、なかなかスリリングな展開が楽しめるようになっている。

冒険の一番最初に手に入れた「カンテラ」も、実はいわゆるマジックアイテムだ。この城の地下にある水路は暗く、カンテラをそのまま使っているだけでは視界を制限され、進むのに苦労する。こんな時に魔法として使えばいいのだ。そういった場所には多くの場合「灯ろう」が設置されている。マジックポイントを消費すれば、カンテラの火を灯ろうに移せるってわけだ。

ただし、これはほんの一例。まだまだ楽しい魔法が用意されているのでお楽しみに。



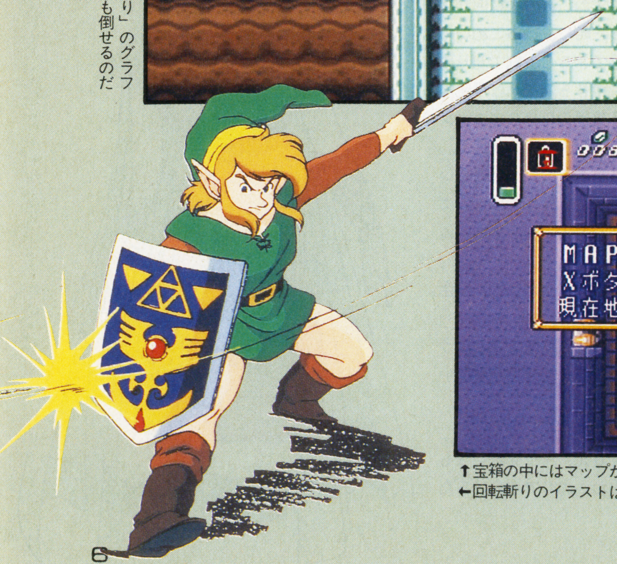
↑マップを見る。濃い青の部分がまだ行ったことのない場所。赤い点は重要アイテムの位置だ

←ようやくゼルダ姫を見つけた。が、鉄球を振りまわす牢番が襲いかかってきたから大変。コイツを倒すとカギが手に入るよ

←牢番を倒すとゼルダ姫と対面。アグニムについて教えてくれる

←こんなところにもユーモアが。ハイとイイエではない所がミソ

→ちょっと場所が変だけど、とりあえず「回転斬り」のグラフィックを見てもらうために掲載した。うしろの敵も倒せるのだ



ついにゼルダ姫を救出 さあ、早く逃げよう！

迷路のように入り組んだ城の中を進む。すると、そこには地下牢が…。そしてゼルダ姫の姿があった。

牢番はこれまでの兵士とは違い、少々手強い。近づくと鉄球を振りまわすので、回転斬りも危険である。そこで思いついたのが、近くにある壺を投げつけるということ。壺に限らず、このように持ち上げて投げられるものはかなり破壊力がある。そして――見事、ゼルダ姫の救出に成功したのだった。やったね。

↑宝箱の中にはマップが入っていたりする。これで冒険が楽になるね
←回転斬りのイラストはこんな感じ。囲まれた時に威力を発揮するぞ

さて、今度はゼルダ姫を連れて城から脱出することになった。彼女は「お父さまのお部屋の奥に秘密の通路が…」と言う。どうやら逃げ道はそこしかないようだ。急げ。

←ゼルダ姫を連れて逃げる。水路は暗いので気をつけて進もう

←ところどころにある灯ろうに火を移すと…ハイ、この通り！

TEST PLAY IMPRESSION

新・ゼルダ対談

手塚一郎 Vs. 石埜三千穂

ここからが本当の冒険 気合いを入れて挑め！

←柵のないところからは飛び降りられるぞ

凡百のRPGならばこれで一本の作品ですと言わんばかりのプリンセス救出行は無事に幕を閉じた。が、ここからが本当の冒険なのである。まさにクライマックスの連続。さすがに4年間、練りに練っただけのことはある。

さて、ゼルダ姫を教会へと連れていけば最初の冒険は終わり。次なる使命は、神父さんの口から聞かされる。そう、闇の司祭アグニムについてである。「あやつを倒すには伝説の退魔の剣『マスターソード』が必要でしょう」。

とりあえず情報収集も兼ねてカカリコ村へと向かうことになった。ここの長老ならばマスターソードについて何か知っているはずだ、というわけなのだ。

←うひゃー、下の階が見えない。落ちるとダメージを受けちゃう

↑城の玉座。このどこかに通し通路があるのだけど、キミにはわかるかな？　わかるよねえ

←脱出成功っ！神父さんの話をよく聞いておこうね

←ハートのうつわを取るのを忘れずに！体力がアップするぞ

今回の「ゼルダ」では好きな時にマップをXボタンで呼び出すことができる。しかも、次に行くべき場所には×印をつけてくれるので迷うことはない。こんなにサクサク進んでしまっていいのかな、と遊んでいる身で心配したりして…。いやー、このサービス精神には脱帽です。

新・ゼルダの伝説はアクションRPGの完成形である

手塚　このゲーム、アクション性はかなり強いですね。

石埜　確かにそうですね。しかも、数多いアクションがそれぞれ一長一短にできている。

手塚　敵の特徴によって、技を使い分けるような攻略法を考えることができるでしょう。中心に集まってくるヤツは、じっと待って力をためて回転斬りとか。普通に斬るだけの動作でクリアしようと思ったら、かなり難易度が高いですよ、これは。

石埜　しかも、これがゼルダシリーズの特徴のひとつだと思うんですが、アクションをひとつひとつ憶えていくことで、無理なく操作を憶えさせてくれる。その上、数値が表面には見えないこと、つまりパラメータがないことをカバーしてますよね。

手塚　ぼくは思うんですけど、アクションRPGという形態は、本来ゲームの中でもっとも完全に近い方法論なんじゃないでしょうか。ストーリーも、操作も、両方楽しめて、しかも本当はそのふたつはぶつかりませんよね。

石埜　確かに……。一時の粗製乱造がたたって印象を悪くしちゃったけど、このゲームを見てるとそんな気もしてきます。

手塚　そう、たまたま失敗したアクションRPGはどちらも中途半端だっただけで、両方をこれだけきっちりやると、何の問題もないでしょう。さっき言った、自由度の高さ、世界のあり方の自然さなんかも、アクションRPGだからこそ実現できているわけだし。

↑アクションも奥が深い。ダッシュだけでも、攻撃、体当たり、芝刈りという多彩な意味が

←アクションだからリアルスケールのマップが映える

石埜　本当にその通りですね。コマンドで「芝を刈る」なんて、あったってしょうがないですし（笑）。

手塚　それから、これは初代のゼルダから引いているフィーチャーだけど、体力満タンでビームが出るってのも、いいですね。普通、キャラがある程度育っちゃったら、体力が多少欠けていても全然気にしなくなっちゃうでしょ？　ところがこのビームのおかげで、後半でも戦闘の緊張感が持続するんですよ。

石埜　なるほど。

手塚　戦闘に関わるアイテムごとの工夫もすごいですね。敵が凍りついちゃうアイスロッドとか。

石埜　凍らされた瞬間のポーズのままで止まってるのがすごい（笑）。

手塚　しかも、持ち上げて投げることまでできちゃう。そこまでやるか？　って感じですね（笑）。

石埜　弓で射た矢が、しばらく刺さったままになってるのもびっくりした。

手塚　本当に、そこまでする必要ないだろう、というところまで敢えて作ってあるから こそ、部分部分が楽しめます。

↑最初に出会う強敵、鉄球魔人。画面では、もっとコミカルなタッチだけど

アイテム入手と情報収集のためにカカリコ村へ向かう

教会の外は魔物だらけ 敵を倒しながら進もう

教会の神父さんから話を聞いたら、さあカカリコ村へ向かおう。いや、ちょっと待って。写真をよーく見ると、神父さんのうしろに宝箱があることに気がつくでしょ。開けちゃえ、開けちゃえ。ゼルダ姫を助けたのだから、これぐらいいいよね。

で、宝箱を開けると…何と中には「ハートのうつわ」が入っていた。そう、これは主人公の体力メーターの上限をアップさせるためのアイテムなんだ。RPGで言うならレベルアップみたいなもの。こうやって主人公は強く逞しくなってゆくのであった。

神父さんはカカリコ村へ行くのに迷ったりしないようにと、マップに×印をつけてくれた。教会をあとにしたら、まずXボタンを押してマップ画面にしよう。すると、カカリコ村は教会の西にあることがわかった。それでは出発っ！

カカリコ村に到着するまでにも、もちろんモンスターがウヨウヨしている。いくら体力が増えたからといって、やみくもに突っこんではダメ。敵がいなくてもBボタンを常に押しっぱなしにして力をためているようにしたい。こうしておけば突然、敵が現れても安心。ボタンを離せば、すぐに必殺技の「回転斬り」ができるからね。

力をためておくと、もうひとついいことがある。それは剣を突き出したままになっているから、そのまま体当たりするだけでフィールド上の草を連続して斬っていける、ということ。こうやっていればお金も貯めやすいし…。ただ、主人公の向きが変えられないので注意しよう。

↑カカリコ村に到着した。ニワトリが放し飼いになっていたりして平和そうな印象を受けるね

←村の周辺マップを見てみる。入り忘れた家がないようにせよ

←教会を出たら、まずXボタンを押してマップを呼びだそう。自分のいるところは主人公の顔、目的地は赤いX印で表示される。道順を覚えたら、さあ冒険再開

カカリコ村に着いたら 情報とアイテム集めだ

ようやく村に着いた主人公。会話とか民家の少なかったファミコン版に比べて、こちらは山盛り。順序よく進んでいかないと、あれれ、ここはどこ？ なんてことになってしまう。こうなったらXボタンでマップを出そうね。村の中でもこれは可能なので使わない手はない。

村の中には、いろいろな人が暮らしている。ただの村人もいれば、体が弱くて外に出られない少年、占い師やアイテムを売っている人も見られた。彼らのセリフには、ユーモアと生活感とが漂っていて、これがまた「ゼルダ」にマッチしているんだ。笑わせながらも、世界を感じさせてくれるとでも言うのかな、とにかくいい。先を急ぐのではなく、メッセージのひと言ひと言を味わいながら進んでほしいな。

カカリコ村での情報収集やアイテム集めは特にこれといった順序があるわけではない。必要最低限のアイテムや情報は普通にプレイしていれば必ず入手できるので、変に裏読みや疑い深くならなくても大丈夫。もっとも、手に入れなくてもいいが、持っていれば有利というアイテムはあるのだけどね。いろいろと試してみてください。

ぼくが最初に訪れたのは長老の家。もちろん退魔の剣――マスターソードについての話を聞くためだ。しかし、長老はそこにはいなかった。○○○○にいるのだそうだ。ちぇっ。とか思う。でも、まぁ、これで次の目的地が決まったのだからいいや。

次は占い屋。左の写真である。「おっ、あなたの顔に良くない相が出ておりますぞ…。さ、さ、占ってしんぜよう」と言われた。さて結果…内緒です。

占ってもらってムッときたのはお金を払わされたこと。先

↑体の弱い少年がいた。可哀そうだなぁ。何とかしてあげたいのだけど何もできない悲しさ…

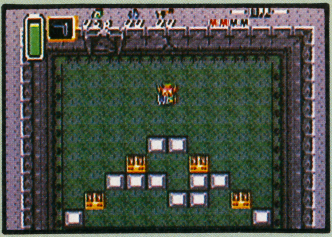
↑少年は「虫取りアミ」を貸してくれた。虫の他に取れるものって…もしかして、あれかな？

←村の外れには井戸のような穴が。どうやって入るのだろうか

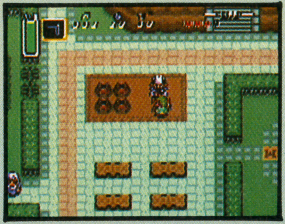
→占い屋へと足を踏み入れた。うーむ、よくない相が出てるのか…。なんだか不安になってきてしまう

↑ある民家を調べていたら、ビンを発見した。中にいろいろと入れられるようだけど…

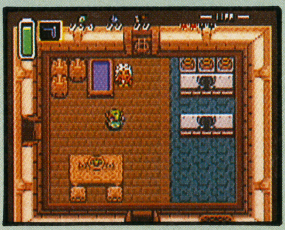
↑村の中にはこんなものもある。特に意味はないのだけれど、何となく村人の生活を感じるな



↑村のある場所には地下室が…。うまくブロックを押して宝箱を取りたい。ちとムズかしいぞ



←ビンは買うこともできる。4つまで持てるので買おうね



←右上の3つの壺が気になるぞ。やっぱり取れないのかな

←ここにもニワトリがいるぞ。何か意味があるのかな。ない？

に言ってほしい。が、その代わりに体力を回復してたので許す。

次。体が弱くて外に出られないという可哀そうな少年。彼は「虫取りアミ」を貸してくれた。もらったのではなく、借りたというのがポイントね。この辺のメッセージのうまさも、さすが任天堂といったところか。

さてさて。こういった感じで村人と会話してゆくのだが、みんながみんな協力的であるとは限らなかったりする。ここも「ゼルダ」の魅力ね。主人公の姿を見るや逃げ出すヤツがいたり、兵士を呼ぶおばさんがいたりして大変。これもなかなか刺激的でいいね。

←思わず木陰で休んでしまう主人公。だけど、先はまだまだ長いのだよ

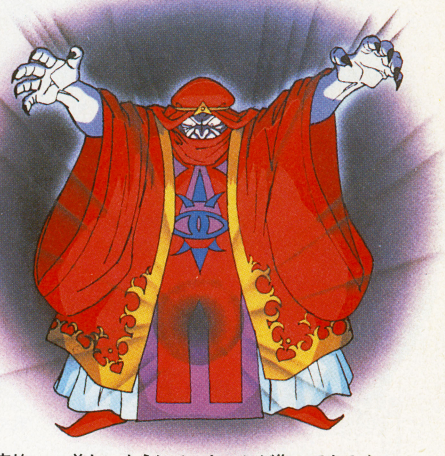
↑いい人ばかりだと思っていたのに、こんなヤツもいた。みなさぁ～ん、じゃないってのに。ムカ

TEST PLAY IMPRESSION

新・ゼルダ対談

手塚一郎 Vs. 石埜三千穂

徹底的に練り込まれた簡潔なメッセージ



手塚　マニュアルの巻末に、スタッフ名が載ってるんですが、ぼくはこの（指さして）、「スクリプト・ライター」という表記が気になるんです。

石埜　ああ、なるほど。

手塚　シナリオ・ライターじゃなくてね、あくまでゲームのためのメッセージとして、それ専門にやった人がいるってことでしょう。この姿勢は高く評価したいなあ。

石埜　確かにメッセージにもすばらしいものがありますね。

手塚　単にせりふのセンスというだけじゃなくて、場面場面に応じた最上の表現というものを、徹底的に練り込んで作ってありますね。

石埜　ウィンドウがないのも成功してるし、とにかく自然なメッセージですね。

手塚　大切なメッセージが出たあと、もう一度聞くかどうか確認するんだけど、そこの選択枝が「うん」と「ぜんぜん」だったり（笑）。

石埜　そうそう。もう一度聞くとなると、「ちゃんと聞いてた？」「ぜんぜん」という会話になる（笑）。

手塚　普通のRPGだったら、YESを選ぶまでループしちゃう強制選択でも、「うん」と「もちろん」（笑）。

石埜　本当に単純なことなんだけど、誰もやらなかった。マイキャラが「うん」と言うだけで、キャラへの愛情も、存在感も格段に深まってしまう。見事としか言いようがないですね。

手塚　メッセージスペースへの入れ方なんかも徹底的に考え抜いてある。意識しなきゃ気づかないんだけど、見た目にも美しいようにメッセージが作ってあるんですよね。文字送りのタイミングなんかもきちんとチェックして。「FF」はそのへんがすごく気になったから……。

石埜　なんていうか、すでにRPGのお約束になってしまって、プレイヤーがマヒしちゃってる部分を、ことごとく突き崩してくれます。例えばアイテムを入手した時、テーマとともに頭上に掲げるのがお約束なんだけど、アイテムをくれた人が、「さあ、両手に持って高く掲げてごらん」なんて言っちゃう（笑）。ああ、手に入れたんだな、うれしいんだなって、ちゃんと実感できますからね。

手塚　手に入れるにしても、「借りた」という設定の時はちゃんと「××をお借りした」なんてね（笑）。

石埜　ほんと、ちょっとしたことだけど、すごく斬新な工夫だと思います。

手塚　「マザー」なんかも、似たようなことやりたかったんだと思いますけどね。

石埜　カッコつけちゃった分、失敗してるのかも知れない（笑）。

↑敵キャラだってアイスロッドを使えば持ち上げることができる。投げればりっぱな武器にもなる
→メッセージは漢字かな混じりの大きなフォントで、とても読みやすい。SFCならではの特徴だ

3つのペンダントを手に入れることこそが勇者の証

マスターソードは勇者にしか使えない

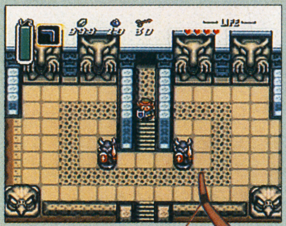
やっとのことで長老を見つけだした。マスターソードについて訊く。

マスターソードは、カカリコ村の北。まよいの森のさらに奥に、マスターソードの森があり、剣はそこに安置されているという。しかし、大地に突き刺さったままのマスターソードを引き抜くことができるのは勇者だけなのである。

長老は言う。「これが勇者である証として、3つのペンダントを集めるのだ」と。

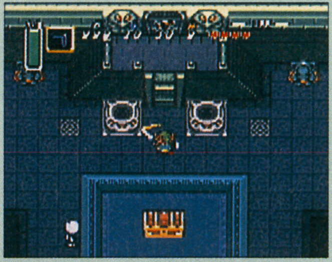
よし、集める。

ペンダントの隠されている場所は3ケ所。これは当然。ひとつの場所にまとめて置か

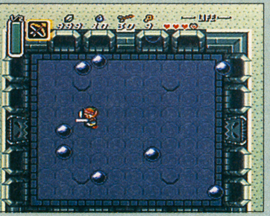


←東の神殿へと足を踏み入れた主人公。それにしても気味悪い

←弓を射る主人公。何となく頼りなさそうだが、実はかなり強いよ



↑な、なんだコリャ。主人公がそのまま中に入れるぐらい巨大な宝箱が置かれているぞ



←ここも鉄球ゾーン。球をかわしながら床のスイッチを捜そう

れている、なんてことはない。

ペンダントは、東の神殿、砂漠の神殿、ヘラの塔にそれぞれある。そこに棲んでいるボスキャラを倒せば手に入るのだ。

まずは東の神殿へ行ってみよう。

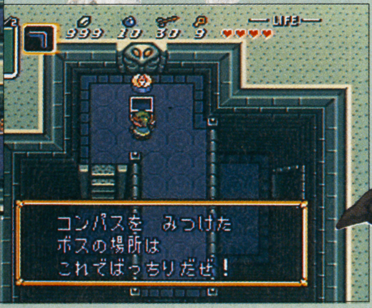
はい、着きました。

ここの最初のダンジョン（神殿や塔などを便宜上、こう呼ぶ）は、あまり複雑ではない。マップさえ手に入れてしまえば全体図と自分の位置がわかるようになるので、とりあえず行けるところをすべてまわってみよう。

また、このダンジョンからボスキャラが出現するため、「コンパス」なるアイテムも登場する。これを手に入れると、ボスのいる場所がわかるようになるわけね。

数々のトラップをくぐり抜け、敵を倒し進んでゆく。すると、やがてボスキャラの部屋に辿り着くだろう。コイツは6体の巨大な兵士。動きまわったり飛び跳ねたり、とにかく忙しい。敵の行動パターンを見切って闘わないと苦しいわけだ。

そのダンジョンで手に入れた武器が威力あったりすることが多いので覚えておこう。



↑神殿にはトラップが盛りだくさん。鉄球が転がってくる場面などもあるのだ
➡ここで初めて登場するアイテム「コンパス」。ボスの位置がわかるようになる

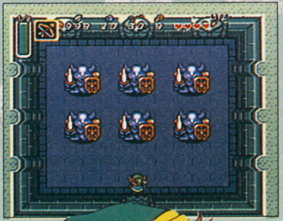
←これが噂のマスターソード。まよいの森のさらに奥、マスターソードの森にひっそりと置かれている。早くほしいなあ

ペガサスのクツを入手 ダッシュ斬りも可能だ

東の神殿のボスを倒したあと、再び長老に会いにゆく。すると「ペガサスのクツ」をもらうことができた。

これは使いたい時に使うというアイテムではなく、持っていれば良いタイプのもの。ペガサスのクツがあれば、Aボタンを一定時間押し続けると向いている方向にダッシュすることができる。

ダッシュ中は剣を前方に突き出しているので敵や草をバンバンなぎ倒していける。また、これによる体当たりも有効。場所はあえて書かないけれど、ある大樹に体当たりをすると、上からアイテムが落ちてくることもあるのだ。コイツが、なかなか気持ちいい。用もないのにダッシュ。何か障害物があると体当たり。それによってアイテ



←東の神殿のボスがコイツら。動きを読んで闘わなくてはダメ

←体当たりするとアイテムが出る!?

↑東の神殿のボスを見事倒すと、長老からペガサスのクツをもらえた。ダッシュしまくれ！

←アイテムが、かなり揃ってきた。これも楽しみのひとつだね

ムが出なくても関係ない。そのアクションを実行するという、そのことが楽しいのだから。ストーリーを追いかけるのを忘れてしまうほどだ、とでも言っておこう。

さて、ダッシュ遊びが一段落したら、ゲームに戻ろう。次なる目的地は、一応、砂漠の神殿。一応と書いたのは、すぐにそこを目指さなくてもいいからだ。このハイラルの地にはゲームの筋に直接関係ないイベントやダンジョンがいくつも用意されている。それを捜すのも、もちろんOK。

この自由度の高さがたまらない。「ゼルダ」は、ぼくらの遊び場でもあるのだ。

↑剣を突き出してダッシュ。斬りまくれっ！

砂漠の神殿を経てヘラの塔へと進む

ここからは誌面の関係で駆け足で紹介。

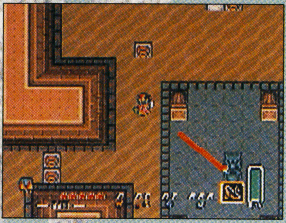
砂漠の神殿はマップの左下。トラップも凝ったものが出現し、主人公を苦しめる。はがれて襲いかかってくる床、レーザー砲台（?）も圧巻だ。高度な剣技が要求されるのだ。ここのボスは3匹のイモ虫。砂に潜ったりするのがやっかいである。

次はヘラの塔へ。ここのボスを倒せればマスターソードが手に入るのだが…。

←ヘラの塔へと向かう途中でおじいさんに出会った。あんた誰

→山の洞窟を抜けると岩が落ちてきた。もうすぐヘラの塔だ

←砂漠の神殿は、さらに不気味なところ。難易度も高いのだ

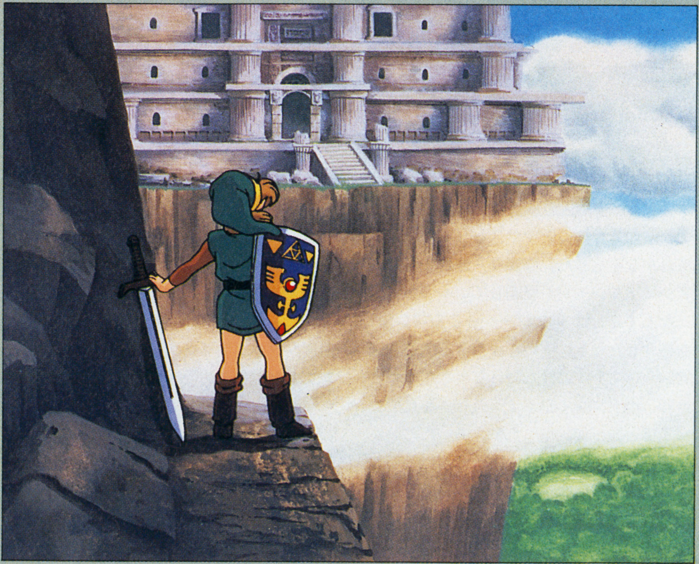

→主人公に向かってレーザーが発射された。砲台の向きに注意

←ここのボス。3匹のイモ虫がいる。全部倒せればクリアだよ

お楽しみはこれから冒険はまだまだ続くよ

――と、10ページに渡る「ゼルダの伝説 神々のトライフォース」の特集は、これでおしまい。このゲームの魅力が少しでも伝わったなら、とてもうれしいです。

ぼくらがプレイできたのは、2つ目のペンダントを見つけてから少し進んだところまで。あと少しプレイすればマスターソードが手に入れられるはず。とすると、これで司祭アグニムを倒してクリアなのでしょうか？　いえいえ、そんなことはありません。まだゲームは序盤に過ぎないのです。「ゼルダ」は、いい意味でぼくたちの期待を裏切ってくれるパワーに満ちています。スーパーファミコンを持っていて本当に良かったと思える一作であることは保証しましょう。発売日まであと少し。行列してでも買いましょう。本当に楽しいんだから。



TEST PLAY IMPRESSION

新・ゼルダ対談

手塚一郎 Vs. 石埜三千穂

待っただけのことはある文句なしの楽しさ

石埜　序盤を見ただけだからなんとも言えないけど、今度のはストーリーもかなりきちんと作ってあるみたいね。

手塚　これがなかなか、わからないことが多い（笑）。マニュアルに載ってる設定ストーリーは、いくら読んでも旧「ゼルダの伝説」とのつながりが理解できないんです。設定としては最初のゼルダよりも古い時代ということですが……。

石埜　任天堂の人も、言うことがはっきりしませんでしたね（笑）。「共通の世界というだけで、関係ないものと思ってください」とか、「でも、ま、設定としては最初のゼルダよりもだいぶ古い時代なんですけどね、一応」とか（笑）。

手塚　そのことを頭に入れて設定を読むと、ますますなんだかわからない（笑）。

石埜　しかし、3作目が1作目より古い時代というと、某大作のシリーズを思い出しませんか。ロトがどうの……（笑）。

手塚　うーん。そうすると、「あの」ゼルダ姫は、「この」ゼルダ姫がそのまま眠って……ということになるんでしょうか。なんだかやだなあ、それって。

石埜　そういえば、今回は、主人公に特に名前がついてないんですよね。

手塚　どう見てもリンクなんだけどなあ、あれ（笑）。

石埜　ますますロトのなんたらという設定に似てきたような……（笑）。

手塚　名前入力で、「リンク」って入らなかったら決まりですね（笑）。

石埜　これ以上いいかげんな憶測を続けるとその筋から文句がきそうなので（笑）話を戻しますが、演出面も見事ですね。

手塚　水音とか、結構ショッキングでしたね。ファンタジーの王道ストーリーを演出でぐいぐい引っ張ってくれる。

石埜　最初、いきなり不安な雨の晩に放り出されるあたり、ドキッとしました。

手塚　ストーリー面でも工夫がありますよ。最初にまずヒロインを助けてしまうという掟破りの展開。影の世界というのもあるらしいし……。

石埜　パラレルワールドの設定はいつか使ってやろうと思ってたのになあ。

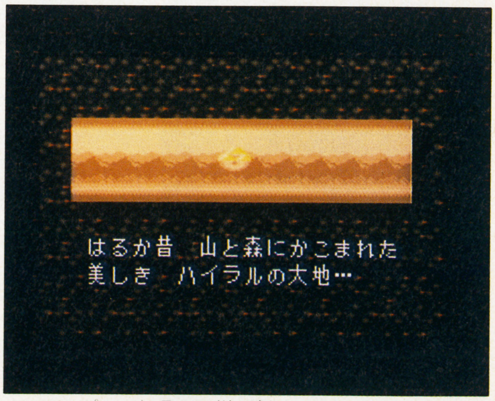
手塚　最初、自分の家から出発するでしょう。それは影の世界にもきっとあるはずで……いったい誰がいるのか、今から楽しみなような、恐いような。

石埜　かなり遊びごたえがありそうですね、これは。

手塚　楽しみです。

石埜　そんなわけで、新幹線車内対談を終わります。ごくろうさまでした。

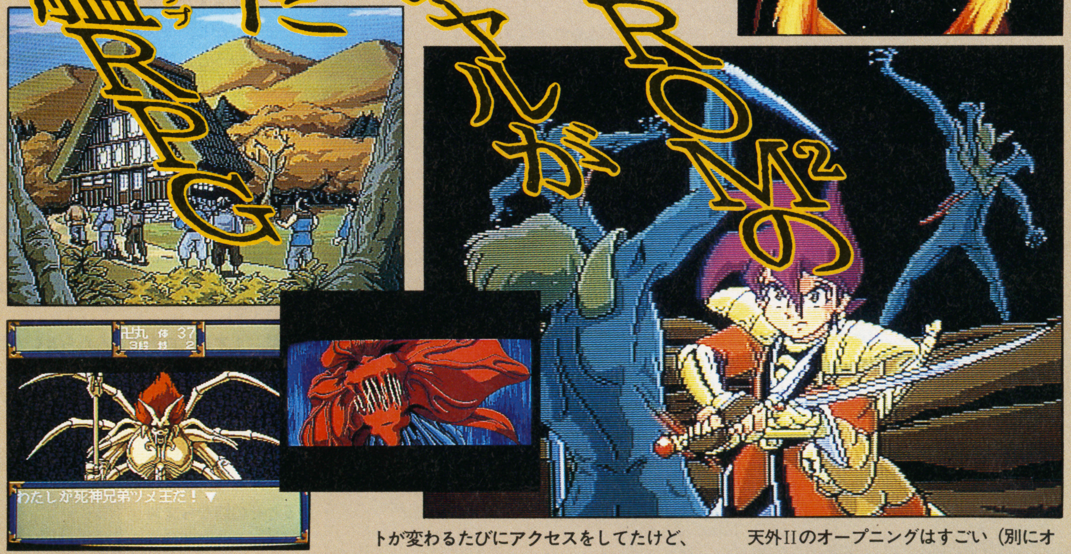
手塚　どうも。ごくろうさまでした。



↑このオープニングを見る日が待ち遠しい

■PCエンジンSCD-ROM^2
■ハドソン■12月発売
■¥7800

あの天外魔境の続編がついに登場する。と言っても、ストーリー的なつながりはないんだけどね。でも共通のファクターはある。舞台がジパングであること（前は板東編、今回は大和編だけど）と、主人公が火の一族であることだ。謎の火の一族の正体が明かされるのか、それとも次に引くのか（おっと…）。とにかく今は、この壮大なストーリーを楽しむことにしよう。なにしろ、スーパーCD-ROM^{2}の威力を十分に感じさせてくる天外IIだ。グラフィックも、BGMも、声も、そしてシナリオも、全てが見事に調和した作品に仕上っているのだ。



流れるように展開するビジュアルとストーリー

スーパーCDROM^{2}の登場で、PCエンジンがどう変わるのかってことが気になってる人も多いはず。いろんなことが考えられるけど、この「天外魔境II 卍MARU」は、その答えでもあるんだ。それはオープニングを見ただけで理解できると思う。とにかくスムーズなのだ。今までだと、カットが変わるたびにアクセスをしてたけど、それがなくなった。つまり、流れるようにビジュアルシーンが展開していくのだ。

なんてことは、前にスーパーCDROM^{2}を紹介したときに書いたよね。あのときは資料だけで実際に見たわけじゃなかった。今回、ハドソンで動く「天外II」を見て、なるほどねぇと納得したのであった。

中断なくカットが続く。それだけのことなのに、思い入れが劇的に変わってくるんだ。あの画面暗転が、いかに興をそいでいたかってことだ。

天外IIのオープニングはすごい（別にオープニングだけってわけじゃないけど）。店頭でデモをやってたら、ぜひ見てほしい。スーパーCD-ROM^{2}の威力だけじゃなく、高度なプログラミング技術も画面に生かされており、一見の価値はあるぞ。

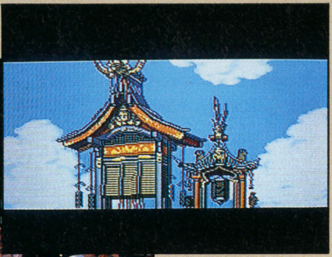
〝日本〟という素材を生かしたストーリー設定や、荒唐無稽な遊び心が全編に散りばめられた演出。二作目にして独自のスタイルを確立した天外IIは、スーパーCD－ROM^{2}を牽引してゆく力強さと奥行きを持ったRPGなのだ。

天外IIをサポートする久石譲のBGM

天外魔境IIの音楽は、久石譲氏だ。アニメファンにはおなじみの人である。実に深い人で、「風の谷のナウシカ」や「アリオン」の交響曲、「銀河疾風サスライガー」のロック、「さすがの猿飛」の冗談音楽と、さまざまなジャンルの音楽を創れる人なのだ（以前、ライブでピアノの弾き語りを聞いたことがあるんだけど、実にシブくてよかったのだよ）。

CD-ROM^{2}だからこそ、音楽にこだわる。天外IIで、久石氏は実際に動くグラフィックを見てから作曲にかかったというし、オーケストラのメンバーも久石氏自らが集めたということだ。とにかく聞いて欲しい。一聴の価値はあるぞ。

←広井王子総師のお気に入りはLマップで流れる音楽。とっても気持ちいいのさ



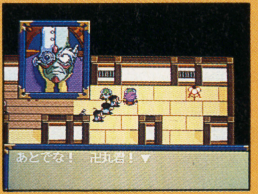
↑オープニングや、各キャラクターのテーマなど、久石氏の魅力あふれる曲が9曲も聞けるのだ
←オーケストラは、もちろん久石氏が指揮をしている。メンバーも、久石氏が集め、練習もたっぷり行ったそうだ

超豪華な声優陣！ 声を聞け、そして驚け!!

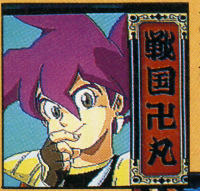
伊倉一寿、山口勝平、赤星昇一郎、千葉繁、池田秀一、永井一郎、銀河万丈、内海賢二、青野武、八奈見乗児、宮内幸平、矢尾一樹、藤田淑子、白石冬美、池田昌子、小山茉美と、またまたすごいメンバーが並んだもんだ。さらに特別出演に岸田今日子、「天空の城ラピュタ」や「となりのトトロ」の主題歌を歌った井上あずみも声優初挑戦。

これって、映画でもなかなか揃わないメンバーだよ。トップクラスの人達ばかりなんだぜ。天外IIにどれだけ力を入れているかが分るってもんだ。

声もCD-ROM^{2}の魅力の一つ。しっかり聞いて欲しいぞ。



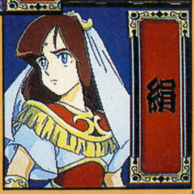
←重要なセリフは、もちろんしゃべってくれます



←主役の卍MARUの声は、伊倉一寿さん。「魔神英雄伝ワタルのライバル虎王の声を当てていた人だ

←極楽太郎は、あの怪物ランドの赤星昇一郎氏（若い子は知らんかなぁ。子泣きじじいは最高だったけど）だ！

→カブキ団十郎は山口勝平氏。「らんま1/2」の男的乱馬、「魔女の宅急便」のとんぼが代表作。殺陣が特技なんだって



→絹は声優初挑戦の井上あずみちゃん。「天空の城ラピュタ」や「となりのトトロ」の主題歌を歌ってるアイドルさ

天外魔境企画監修 レッドカンパニー総帥

広井王子インタビュー

天外IIの作り方はちっと違うのだ

ブレーンストーミングで掛け合い漫才までやったんだ

——ハドソンさんで、最初の方だけ遊ばせてもらったんですけど。

広井　まだ、1エリアか2エリアでしょ。CD-ROM^{2}ってのは、通常のゲームと作り方が違うんですよね。パート毎に作って、最後にバーンと組み上げて一気にできあがるんですね。普通のゲームみたいに、順序だてて作ってくんじゃない。当初からバラバラにやってるんで、それぞれのパートは完成してても、全体的にはね。

——まず、制作した感想などから。

広井　前はね、何だか分からないうちに作っちゃったみたいなとこがありましてね、やっとCD-ROM^{2}ってものが、少し分かりかけて、コンテを作らないともうダメだろうとかね。分業にしても、スタートのときに、みんながもっともっとシナリオを理解しなきゃいけないと。誰かがどこかで何とかできるってもんじゃないんですよ。トラブッたときにね、4Mとか6Mだと、天才がポッと出てきてエイヤッってやっつけられたんですよ。だけどCD-ROM^{2}だと、総合力が勝負になるんです。監督の桝田や岩崎をはじめとするスタッフ全員が、天外IIの世界観をしっかり理解していなければならない。だから立ち上げの段階のシナリオの理解度というのが大事ですね。その点スタッフは桝田省治を中心によくまとまってます。みんなの気持が"面白いものを作ろう"という所に結束されてますからね。ですからシナリオを煮詰めていく段階で、さばき切れない程のアイデアが出ましたよ。その段階でなら、今実際にゲームに入っている5倍くらいのネタがありましたね。最終的には、それを岩崎を中心にして取捨選択していったんです。

——アイデアのためのブレーンストーミングをやったとか。

広井　ゲームってのは、イベントの集積ですよね。例えば、火多の白川村から主人公が旅立つ。これだけに意識を集中させて、主人公をきわだたせるイベントを作ろう。で、卍丸を引き立たせるイベントのアイデアを100、出してね、と。そうゆうやり方したんですよね。で、5、6人が翌週までに考えてきて、面白いヤツをピックアップする。ある程度イベントが決ってくると、各人に役をふってね。ぼくは極楽太郎をやったんですけど。それで掛け合い漫才みたいにね、仮想イベントを通過して行くんです、役になりきって。このイベントはヤだ、絶対やりたくない。極楽としては、こんなことはヤだ、みたいにね。そのザラつきを取っていく作業をね、ていねいにやったんです。人魚の村で人魚の肉を食うって設定があったんだけど、こんなきれいな人魚を食うなんて絶対ヤだってことで、人魚の涙を飲むに変わったりね。そんなこと6ヵ月近くやって、桝田省治がまとめて岩崎とゲーム上での具現性を検討したんだ。でも岩崎が凄いのはムチャなアイデアをことごとく「出来ますよ！なんならこんなこともしてあげましょうか？」と、やってしまうことなんだ。うれしかったな。そこからまたカンカンガクガクのシナリオ作りが始まったんだけどね。

←広井王子氏が主宰するレッドカンパニーは下町浅草にある。浅草寺にも近く、実にいいところだ（ちょっと駅が遠いけど…）

ここも、あそこも、注目して欲しい

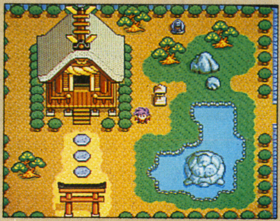
キャラの大きさが、変わったりする

1度のアクセスで読み込めるデータ量は決まっている。つまり、マップが広いと分割ロードが必要になるんだよね。だけど、フィールドをてこてこ歩いてるとき、いきなり画面が止まってアクセスへ行くなんて、たまらんよね。

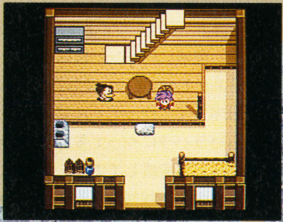
天外IIのマップは広い。だけど。途中でアクセスに行くのは避けたい。じゃ、ど－すればいいか。各地方を1回のアクセスで読み込めるようにすればいい。とゆーワケで、1地方のマップをギュッと詰め込んだのだ。いわゆるフィールドだけど、これをLマップってゆーんだ。キャラクターのサイズは小さめだけど、マップの広さは十分に感じることができる。

で、町なんかに入ると、Mマップに切り替わる。ま、ここら辺までは、今までのRPGでもあったことだけどね。町で情報を収集したら、次はダンジョンだよね。

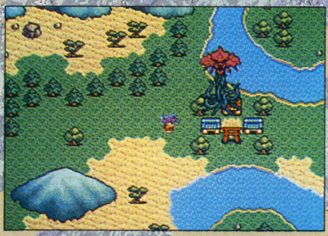
さあ、ここで登場するのがDマップだ。ダンジョンに入ると、キャラクターが一回り大きくなる（Dスケールってゆーんだ）んだよね。このキャラクターの大きさの変化が、ダンジョンの緊迫感を増してるんだよ。Lマップでは、一回り小さいキャラがフィールドの広さを感じさせたけど、ダンジョンでは大きなキャラクターがダンジョンの広さを感じさせてくれるんだ。広さだけじゃないな。キャラクターが大きくなれば、そのキャラクターと対比させることでダンジョン内の様子をディティールアップできるわけだもんね。



←町の中、町のパターンの多さには驚かされるぞ



→建物の中。情報収集はRPGの基本ってね



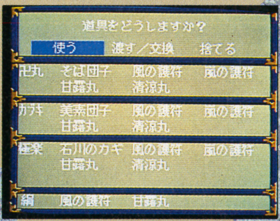
↑移動用のLマップである。単なる移動用の場ではなく、いろんな仕掛があるんだよ

さて。Lマップの話に戻る。多くのRPGでは、フィールドってのは「移動するための場所」だったんだよね。だけど、天外IIではフィールドは、単なる移動画面じゃない。いろいろな芸をしてるし、イベントだって起こるのだ。30分に1度は驚かしてくれるってゆーから楽しみだよね。

と、天外IIでは、こーゆー新しい試みがいっぱいあるみたいなんだ。桃太郎伝説もずいぶんいろんなことをやってたけど、天外IIもスーパーCD-ROM²で武器を得て、新しいことに挑戦しまくってるんだ。

←ダンジョン内では、キャラはDスケールになる。Lマップより一回り大きいのね。これで、ダンジョンの広さを実感できるのさ

ユーザーの不注意にまで気を使ってくれる



←間違って使ったり捨てたりすることはないからね

→モードで設定できること。場面ごとに使いわけると便利だ

RPGにアイテムはつきものだよね。お買物をしたり、使用したり、ね。

不幸な事故が起こるのは、そんなときだ。あわててボタンを押して余計なものまで買い込んじゃったり、間違って捨てたくないアイテムをほかしちゃったり、なんてね。そーゆー経験、あるでしょ。

どーすれば、そーゆー事故を防げるか、スタッフの皆さんは考えた。おお、そーか。カーソルが「はい」の位置に出るからだ。とゆーわけで、天外IIでは、こーゆーとき、カーソルが「いいえ」の位置に出る。ちょっとしたことなんだけど、これだけのことで不幸な事故は防げるんだよね。

「モード」ってゆーコマンドで、歩く速度や、会話の方法なんかを自由に設定できるのも嬉しかったりするんだ。

ちょっとした工夫なんだけど、ユーザーフレンドリーな制作姿勢のハドソンならでは、ってとこですかね。こーゆー姿勢、好感が持てるなあ、うんうん。

戦闘は、AIだって使えるんだぞ

コマンド関係は、おなじみのものが多いから、そうまごつくこともないと思うよ。ちょっと特殊なのもあるけど。

移動中のコマンドは「状態」「道具」「巻物」「武具」「奥義」「？？」の6種類。巻物は術（いわゆる魔法だ）、武具は装備のこと。奥義は前作であった「シュウサク斬り」とか「うそなき」のような必殺技のこと。？？は、ある条件を満たすと表示されるんだって（どんなコマンドかは、まだ不明）。

戦闘時以外にセレクトを押すと「地図」「モード」「作戦」の3コマンドが使える。地図は卍丸がいる国の全体マップが表示される。モードは前出の通り、システムの設定ができるんだ。で、作戦。これがAIの設定なんだよ。

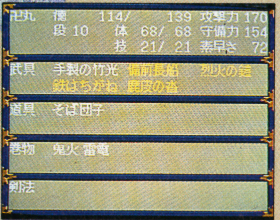
卍丸以外のパーティメンバーの戦闘中の行動を決定できるのね。項目は4つ。まず「委任／指揮」が、オートとマニュアルの切り替え。「最大損害／敵減らす」「攻撃優先／防御優先」「巻物自由／回復のみ」と、かなり細かく設定できるんだ。

戦闘中のコマンドは「戦う」「巻物」「持物」「奥義」「備え」「作戦」「突破」「状態」「？？」の9種類。備えにはサブコマンドがあって、自分を「守る」、誰かを「かばう」、敵の攻撃を「よける」ことができるんだ。突破は逃げることね。

9種類のコマンドやオートで、戦闘はかなり考えさせられそうだね。敵のHPが表示されるのは親切だし、もちろん効果のアニメーションもビシバシだ。なかなか楽しく戦闘ができそーだぞ。

↓これが戦闘だ！　上に出てる数字は、敵のHPね。コマンドの"備え"は防御、"突破"は逃げるね。"？？"は、条件を満たすと表示される

→移動中に使えるコマンド。？？は、やっぱり条件で表示



←個人の情報。徳は経験値のことだからね

新しいゲームの作り方が、ここにある

さまざまな工夫や、仕掛がある天外II。これはスタッフの努力のたまものだ。とゆーわけで、スタッフについても少し触れるね。

もうみんな知ってると思うけど、制作のメインは広井王子総帥が率いるレッドカンパニーなのである。ここは、お菓子のオマケ（ロッテのジョイントロボやネクロスの要塞は、ここから生まれたのだ）から、アニメ（魔神英雄伝ワタルや魔動王グランゾートはゲームファンにもおなじみでしょ。サイバーフォーミュラーもレッドカンパニー出身なのだ）、ゲームまで、何でも来いのマルチメディアプロダクションなんだ。天外魔境も、もともとは実写の映画の企画だったんだって。

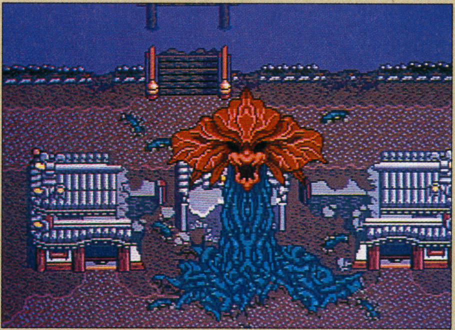
で、何でこんなことを書いたかってーと、この多角的な視点からゲームを創れるってことが、天外IIの重要ポイントだからなんだな。ゲームしか知らない人間には、絶対にできない視点からゲームを創れる。これって大きいことなんだよね。特にアニメーションが重要なCD-ROM²RPGと、アニメを知ってるレッドカンパニーの合体で、ますます充実していくだろう。よかったね。

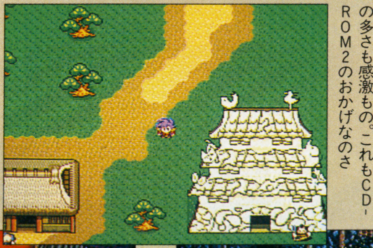
作り方にしてもそれは言えるんだ。基本的にアニメ的な作り方をしてるのね。詳しい説明は長くなるんではぶくけどね。カンタンに言っちゃえば、とにかくシナリオ、コンテをしっかり作って、パート毎に制作、それをつなげて1本のゲームにするわけだ。CD-ROM²みたいに大容量のゲームだと、とにかく分業にしないとにっちもさっちも行かなくなっちゃうってわけだ。その分業している作業をまとめるのが枡田省治氏や岩崎啓真氏、そして総帥広井王子氏たちなんだね。

大勢のスタッフが、鬼のようにアイデアを出し合い、打ち合せを重ね、主観的、客観的にイベントの取捨選択を行なう。その結果、幹の部分はもちろん、枝葉末節の部分まで楽しめるよーになったのだ。結局、スタッフが楽しんで作ったゲームってのは、ユーザーが遊んでも楽しめることが多いんだよね。レッドカンパニーの作品を見てると、そーゆー感じがするんだよな。

←セレクトで使えるコマンド。作戦はオートの設定なのだ

→2Mを活かすことを念頭に作られたから、アニメもバッチグ

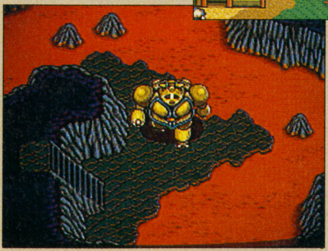


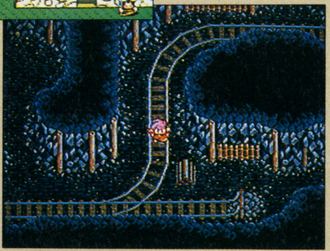

↑マップ上で起こるイベントが多いのが天外IIの特徴なのだ。この暗黒ランの出現は、けっこう驚かされるぞ

↓越後の金山。トロッコにも乗れるぞ。ダンジョンのパターンの多さも感激もの。これもCD-ROM2のおかげなのさ

→このみょーな城は何かってゆーと…。何なんだろね？　ウワサでは、中にも入れるそうだけど…。それにしても、子供の落書きみたいだなあ

↓おっと、これは土偶ロボか？　何か歩いてるよーに見えるけど、乗り込んで移動とかできるのかなあ？　うーん、楽しみ!!





天外魔境企画監修　レッドカンパニー総帥

広井王子インタビュー

天外IIはスタッフの総合力の結晶

マップ上のイベントや遊びも、ふんだんに入れました

——通常のゲーム制作と比較すると破格の人数が携わっていると？

広井　そうですね、だから、ある程度のトラブルってあるんですよ。ゲームだけやってると、何でこんな人がいるのってなっちゃう。制作進行なんてね、現場とは関係ないですから。ようするに外との連絡とか、管理をしてるわけですから。このパート、動画が遅れてるから締めに行くとかね。で、来ても何もすることがないわけでしょ、持ってきちゃえば。で、この人、何でいるのとか、ね。監督にしてもそうですよ、ある程度、指示を出しちゃえば、後は締めるだけですから。だから、そうゆう新しい職業が、この業界にもできあがってくるなと。けっこう大事なんですよ、そうゆうのが。

——ゲームが巨大化すると、そうゆう人材が必要ですよね。

広井　そうですねぇ。特に今回、100人がらの人数がいるわけでしょ。細かいところじゃ、宝箱に何が入っているかチェックするヤツとか、バトルのパラメーターいじるヤツとか。そういった人たちをディレクトしていく作業は確かに大変。だけど天外IIに関してはそいつらが本当にみんな自分の仕事をきっちりやっている。その総合力が結晶したのが、まさに天外IIだとも言えるんですよね。

——SCD-ROM²になって、どうですか。

広井　アクセスタイムがないと、演出が楽なんです。アクセスのたびにシーンが途切れるじゃないですか。そうすると、あの黒みで何か演出できないかとか、余計なことをいっぱい考えなきゃいけないんですよ。アクセスポイントを神社にしてね、真っ暗な中にキツネがすっと消えて行くとかね。もともとはバッファが2Mになる前に話がありましたからね。

——途中でスーパーに変更になった。

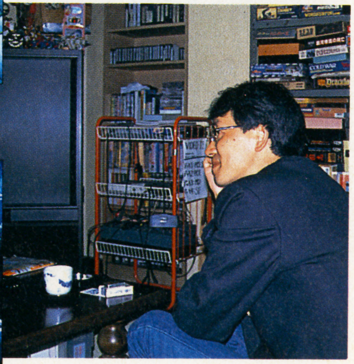
広井　そうです。だから、シナリオなんか全部壊して。最初はミニシナリオを3つぐらい入れてって考えたんです。章だてみたいにしてね。長丁場だと、前の事を忘れてしまいますからね。だけど、2Mの威力をフルに使うためには、ドカーンとアニメを見せるとか、マップ上で仕掛を沢山盛り込もうとか。今までは1回で読み込める量が少なかったんで、マップ上の仕掛ができなかったんです。すると、どうしてもアニメに頼るしかなかったんですね。今回はマップ上で、仕掛を沢山やってます。100は越えてるんじゃないかな。逆にアニメはいらないってぐらいね、状況説明だけって感じ。マップで芸をさせるのが、今作の主眼なんです。アニメを付録にしようと。前はアニメで押しちゃったんです。あの頃は、しゃべるだけで十分に満足してくれたんですよね。だけど今回はそうはいかないぞと。そうなるとマップ上で仕掛をして、面白くしないといけない。

前作では制約が多かったですけど、今回はずいぶんやれました。お遊びは、ふんだんに入れましたよ。枝葉の部分なんですけどね。容量を気にしないですむから、面白いアイデアだ、入れちゃえよ、みたいなことが可能になったんです。すごく楽しく作れました。

↑マップ上でも、ビシビシとイベントが起きるのだ

↓2Mならではのオープニング

↓広井総帥は、ゲームだけではなく、お菓子のオマケにアニメと手広くやっているのだ



かくして物語は幕を開ける

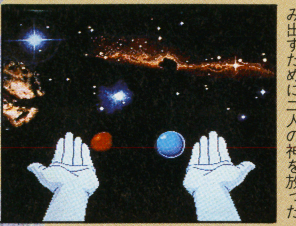
ジパングに闇が現れ、火の勇者が立つ！

ストーリーにも触れておこう。宇宙の創造主が生み出した二人の神、マリとヨミが地球に訪れた。二神は一つの世界を創造した。それがジパングだ。

やがて、ジパングに暗黒ランという巨大花が出現した。伝説の地底国「根の国」の植物である。根の国の王ヨミは暗黒ランの茎を伝って地上に現れ、根の一族を操りジパングを制圧した。ヨミの侵略に抵抗し、ジパングを守ったのが火の一族だった。彼らは七本の聖剣で、ヨミと暗黒ランを地下深くに封じたのである。

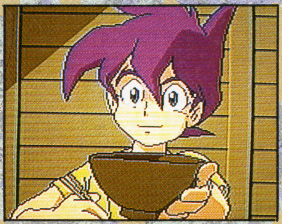
千年の歳月が流れ、暗黒ランが復活した。七本の聖剣が抜かれてしまったのだ。

かくして火の一族である戦国卍丸の戦いが始まるわけだ。七本の聖剣を集めて、七本の暗黒ランを封印するのが目的なんだね。もちろん、カブキ団十郎、極楽太郎、絹を探すのも重要なんだけどね。

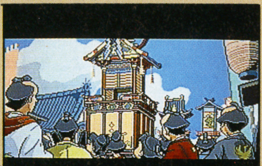


←宇宙の創造主は、強い命を産み出すために二人の神を放った

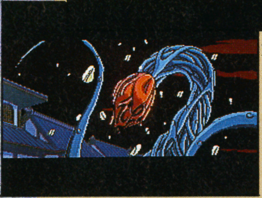
←創造主の手を離れたマリとヨミは、やがて地球にたどりつく



↑いつもと変わらぬ日、のはずだった。しかし…



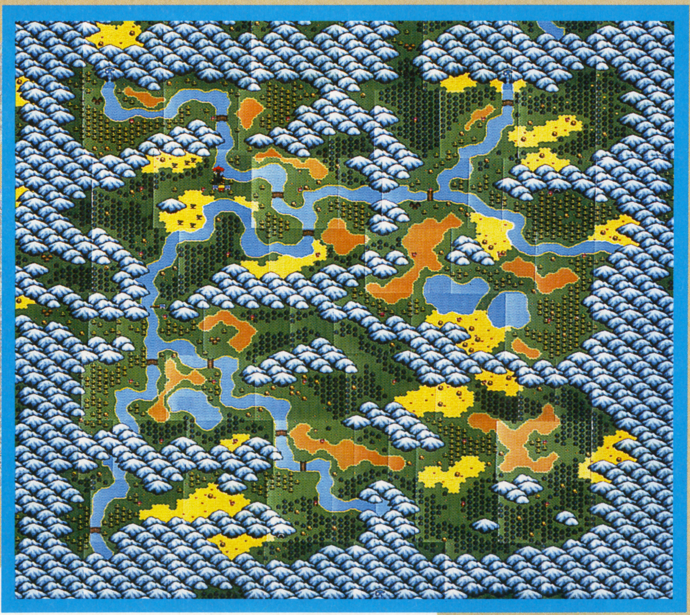
→卍丸は、子分たちと高山の祭りを見に来ていた。その時…



←突然、地中から暗黒ランが出現し、根の一族の侵攻が始まった！

火多の国

↓これがスタートの火多国のマップだ。卍丸の生家は左上の白川村にある。火多には、村が5ヶ所、迷宮が2ヶ所、天狗の庵が4ヶ所にある



天外魔境企画監修　レッドカンパニー総帥

広井王子インタビュー

日本はゲームでトップを取れる

BGMや声にも、めいっぱいこだわってます

――オープニングなんか観てると、ずいぶん映画的だと思うんですけど。

映画のいいところを貰っちゃえと。映画の方が遅れてますよ。ゲームの方がテーマは面白いし、テーマを持ち込める。ゲームはね、いろんな可能性やテーマがあって、いろんな事ができる。映画の黎明期みたいな、何でもできるって、そういう熱量をすごく感じる。ぼくができるかどうか分らないけど、次の世代がやってくれそうな気がする。そこからルーカスやスピルバーグが出てくるんじゃないかな。映画は世界配給できないけど、ゲームはできる。日本はトップに立てる。やらない手はないって。

――それにしても、アクセスが少ないっていいですよね。

広井　それは岩崎の手柄です。ただ突っ込んだんじゃ、もう少しアクセスしたと思う。540M中でさらに圧縮をかけた岩崎のすごさには頭が下がるし、いい仕事をしてくれたと思ってます。今回はスタッフに恵まれちゃったなあって感じです。

――久石さんの音楽はどうですか。

広井　すごくLマップの曲が気持ちいい。頼んだときに、コンテでもいいから絵を見せてって。まさかコンテで渡すわけにいかないから、岩崎がラフでアニメにして、ビデオに録ってね。それを渡して作ってもらったんです。全部で9曲。Lマップと、4人のテーマと、各パート毎と。

――声優さんもすごいですよね。

広井　すごいです。最初から、絹は声優さんじゃない人を使いたいと思ってた。卍丸の伊倉さんは、ワタルのときから一緒で、ぼくも好きだったから。で、絹はずいぶん探しました。あずみちゃんのトトロの歌を聞いて、あの声いいよなと。素人さんなんで、プレッシャーをかけると声が震えるだろう。その震えが絹に合うんじゃないかと。

――で、プレッシャーをかけた。

広井　うん。声優さんてうまくて、危なさが来ないの、こっちに。ヘタだって緊張感の中で芝居をすれば、きっとこっちへグサッと来る。それは計算してました。うまくいくかは分らなかったけど。

――うまくいったんですか？

広井　これが、いいんだ。守ってあげたい、みたいなね。いいよお。赤星さんは、ちょっとなまる。で、なまりがいい。声優さんはなまりを作るけど、地のなまりだからとっても朴訥として、極楽と合うんだ。声に関しては、テープ聞いて、ずいぶん考えた。

――他の機種については。

広井　CDが出てきたら、少しは考えようかなと。ただ、ぼくは、ハードは何でもいい。ぼくはユーザーよりの人間だから、より面白く見せられるハードで作りたい。1人でも多くの人に楽しんでほしいですから。

――最後に、恒例の読者に一言を。

広井　いま最後の力技に入っています。スタッフのみんなの最後のがんばりと超人的パワーの結集、そしてプロとしての誇りが、さらに天外IIに磨きをかけています。どうぞ、みなさんお楽しみに！「我が道に敵なし！」です。

↓12月発売予定の「あげだま」も総帥の作品。単にキャラを借りただけのゲームじゃないから、楽しみなのさ

↓OPは岸田今日子さん。旧ムーミンが好きだった私は、とってもうれしい

↓三博士の声は永井一郎、宮内幸平、内海賢二の三氏。ごーせーだなあ

HIPPON SUPER!

CONTENTS

ヒッポンスーパー12月号11/4

総力入魂暴走特集

この冬注目！3大RPG

★LOOK OUT! HERE COMES THE BIG THREE!

SFC 新・ゼルダの伝説 —— 2

★アクションRPGの完成形に挑む暴走一大特集なんと10P！

PC 天外魔境II卍MARU —— 12

★バッファRAMの増強が奏効。SCD-ROM²を使い切るPCエンジンのマンモスタイトル

SFC ロマンシングSa・Ga —— 30

★死なない限り何でもOK。死ぬ程自由なRPGを死に物狂い紹介！

特集 圧縮攻略・ファイナルファンタジーIV

意味があるのかないのか？ひたすら最速に挑むゲーマー魂の原点 —— 35

速報 東京・アミューズメント・マシン・ショー

磁石に吸い付く砂鉄のように、首都圏のオタクでごった返したAMショーをレポート —— 156

ニュースファイル「コナミゲーム大会」他 —— 22

シミュレーションゲームの最先端人を探る!! —— 91

クラブ邪教の館〜女神転生ファンクラブ開設!! —— 141

スーパーテク道場「ウィズ外伝I＆FF IV」 —— 142

TV-GAME BROAD-WAY

スーパーファミコン 弟切草〜"サウンドノベル"とその実体 —— 72

ファミコン ファイアーエムブレム外伝〜新春を飾る(ハズの)ビッグネーム —— 76

PCエンジン ハードとしてのPCエンジン〜byハード10家言男・辻猛 —— 80

メガドライブ CD-ROM〜御大・成沢大輔先生のCD-ROMうんちく —— 84

ゲームボーイ 年末〜嵐の如く乱舞する12月ソフトをチラッと紹介 —— 88

HOT-GAME REVIEW

今月発売の注目ソフトに斬り込む

ダンジョンマスター —— 46

ランパート —— 47

燃えろプロ野球最強編 —— 48

マジカルチェイス —— 49

雷電 —— 50

ルナーク —— 51

デビルクラッシュMD —— 52

熱血高校ドッジボール部 —— 53

GGアレスタ —— 54

TVゲームヒットチャート —— 18

HIP ON! —— 41

ユーザーズ・アイ —— 55

中古ソフト情報局 —— 146

NEW SOFT STREET —— 159

●バラエティ

リーダーズフリートーク —— 64

メーカーズスクランブル —— 65

役立ちコマンドデータバンク —— 126

バグボーイクラブスーパー —— 130

ドラクエマスターズクラブ —— 136

ファイナルファンタジーナイツ —— 138

ウィザードリィ友の会 —— 140

●コラムランド

TVゲーム昔話 —— 66

怪物博物館／ホラーは踊る —— 67

田尻の電脳遊戯日記／漫画は愛 —— 68

神話世界の旅人たち —— 69

●コミック

コミックウィザードリィ第3部「復讐鬼の城」 —— 124

コミッククインティ —— 154

次号・HIPPON SUPERの予告 —— 152

プレゼントのお知らせ —— 153

新作ソフトスケジュール —— 165

ハード別ゲームソフト

●スーパーファミコン

アクスレイ／弟切草／シムアース／新・ゼルダの伝説／ソルスティスII／戦え原始人・Joe & Mac／ダンジョンマスター／ディメンションフォース／ファイナルファンタジーIV／マジックソード／ロマンシングSa・Ga

●ファミコン

アメリカ横断ウルトラクイズ／ザ・ブルーマリーン／少年アシベ・ネパール大冒険の巻／スノーブラザーズ／ソルブレイン／大工の源さん／地底戦空バゾルダー／パズロット／パチ夫くん4／バナナン王子の大冒険／ファミコン囲碁入門／燃えプロ最強編／モノポリー／ランパート／レッドアリーマーII

●PCエンジン

R-TYPE COMPLETE CD／ゲンジ通信あげだま／将棋初心者無用／スーパーメタルクラッシャー／大閤記／タイムクルーズII／天外魔境II卍MARU／BABEL／ファイティング・ラン／プリンスオブペルシャ／マイトアンドマジック／マジカルチェイス／未来少年コナン／モンスタープロレス／雷電／レディファントム／ロードオブウォーズ

●メガドライブ

エグザイル／キャリバー50／デビルクラッシュMD／ノスタルジア〜1907〜／ピットファイター／ファンタジア／ブロックアウト／ヘビーノヴァ／魔王連獅子／乱世の覇者／ルナーク／ロードブラスターズ／ローリングサンダー2

●ゲームボーイ

アメリカ横断ウルトラクイズ2／アルタードスペース／雀卓ボーイ／ティンクル☆ポポ／ナムコクラシック／熱血高校ドッジボール部／ポパイ2／モノポリー／桃太郎伝説外伝

●ゲームギア

エイリアンシンドローム／ギャラガ'91／クニちゃんのゲーム天国／GGアレスタ／ヘビーウエイトチャンプ

●ネオ・ジオ

エイトマン／スラッシュ・ラリー／バカ殿様麻雀漫遊記／ロボアーミー

TVゲーム・ヒットチャート

TV GAME HITCHART

スーパーFCからディスカウントまで人気・売れ筋情報

読者が選んだほしいソフト

HIPPON SUPER! VOL.11 のアンケートハガキより

SUPER FAMI-COM TOP 10

今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	1	＝	ドラゴンクエストV	エニックス	285
2	3	↑	新・ゼルダの伝説	任天堂	225
3	−	↑	ロマンシングSaGa	スクウェア	168
4	2	↓	ウィザードリィV	アスキー	159
5	−	↑	ストリートファイターII	カプコン	156
6	5	↓	真・女神転生	アトラス	93
7	−	↑	F1・エキゾーストヒート	セタ	81
8	4	↓	ファイナルファンタジーIV	スクウェア	75
9	10	↑	シムアース	イマジニア	63
10	9	↓	ダンジョンマスター	ビクター音楽産業	51

読者が選んだほしいソフト

HIPPON SUPER! VOL.11 のアンケートハガキより

FAMI-COM TOP 10

今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	1	＝	ファイアーエムブレム外伝	任天堂	276
2	−	↑	テトリス2	BPS	105
3	−	↑	ファミスタ'92	ナムコ	102
4	5	↑	ダークロード	データイースト	99
5	3	↓	ジャストブリード	エニックス	90
6	9	↑	ロックマンIV	カプコン	81
7	4	↓	絵描衛門	アテナ	69
8	2	↓	メタルスレイダーグローリー	ハル研究所	51
9	−	↑	F1サーカス	日本物産	45
10	−	↑	モンスターメーカー	ソフエル	44

発売直前ゼルダ浮上

11月21日、スーパーファミコン本体の発売からちょうど1年、「新・ゼルダの伝説」が発売されます。発売日が近付いたせいもあってか、「ドラクエ」に次ぐ2位にランクアップしました。それに加えて「FF」というよりGBの「サガ」の流れをくむ「ロマンシングSa・Ga」や、ゲームセンターで全く信じられないほどのヒットを続ける「ストリートファイターII」のランクアップも見逃せません。おそらく数ヶ月の間は、最も前人気の盛り上がりそうな2本です。

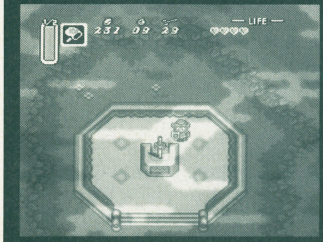
そろそろ充実感のでてきたスーパーファミコンランキング、次号に期待です。

FE外伝前人気高し

マニアから初心者まで、さまざまなファン層で高い評価を得たファミコンオリジナルヒット作「ファイアーエンブレム」の外伝がここにきて、期待度が最高に盛り上がっています。前々から発売のウワサがあり、前作の実績があったための結果でしょう。任天堂のことですから、安心かつ期待できる作品に仕上げてくれることでしょう。それ以外にもいくつかの注目作品がランクインしています。「ファミスタ」の最新版「'92」は、いつも通りの人気ですし、「ロックマン4」は、すでにファミコンアクションの代表的にさえなっているシリーズの最新作です。

LOOK OUT!

―今号の注目ソフト―

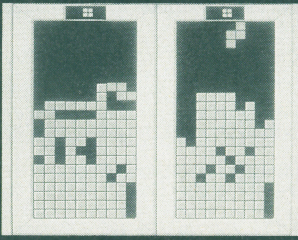


↑あの名作がSFCを土台に生まれ変わる。それにしても任天堂のSFC作品は「マリオ」から始まってどれも全くハズシのない好作品ばかりです。

ファミコンのディスクシステム初期の大ヒット作品「ゼルダの伝説」、さらに続編の「リンクの冒険」の一連のゼルダシリーズに最新作が名を連らねることになりました。「新・ゼルダの伝説」とタイトルされた本作は、第1作のスタイルを持ちながらそれにとどまらずに、幅広いゲーム性を持つ、素晴らしいゲームに仕上げられつつあるようです。スーパーファミコンという器を生かしきった名作として評価されていくことでしょう。

LOOK OUT!

―今号の注目ソフト―



↑普通のテトリスや対戦モードに加えて、よりパズル寄りのルールを持つ「ボンブリス」のモードが付いている。タイトル通り爆弾を爆発させて解くパズル。

言わずと知れた大ブーム作品、あの「テトリス」に、ファミコン版オリジナルの続編が出来ました。とは言っても、あの完成されたゲーム性をくずすのではなく、操作性を改善し、対戦プレイを導入した、テトリスとテトリスの生み出した多数のパズルゲームの総決算とでも言うべき、パズルファンならぜひ持っていたい作品に完成しました。なお、発売日は当初、10月の予定でしたが、この度延期することとなり12月の発売に正式決定しました。

●得点の計算方法…メーカー名の横の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点を与え、満点が100点になるように換算したものです。

READER'S VOICE 〜読者の声〜

●システムカードだけで済まそうと思っていたのに、実物を見たらメチャ欲しくなってDUOを買ってしまった。だってとってもかっこよかったんだもん。
(奈良県・澤井場)

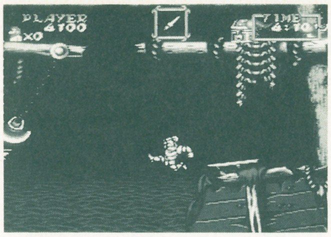
●超魔界村はどう考えても初心者の事を無視しているように思える。
(東京都・荒井邦明)

●バニラシンドロームを買うのがちょっと恥ずかしい。　(東京都・加瀬芳人)

●遂に光栄がメガドライブに参入だーっ！第1弾は武将風雲録ですか。88でプレイしまくったけど、絶対買うもんねっ！
(山形県・佐藤庄一)

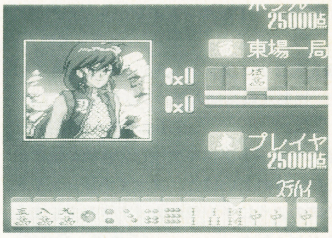
●巷で各社のCD－ROMが話題にのぼっていますが、いくら機能が良くても、良質なソフトが出るまでは無用の長物でしょう。
(大阪府・長宗政男)

●ストリートファイターIIの発売決定はとてもうれしい。　(兵庫県・松浦博史)



↑賛否両論入り乱れているハイパー難度アクションゲームの超魔界村。難しすぎるとの声も多いが、美しいビジュアルと相まって、アクションゲームファンからは高い評価を受けている。

↓先月、そして今月と続けて9位にランクされたバニラシンドローム。"欲しいが投票するのはチョット…"といったサイレントマジョリティーが実は大量に存在するのではなかろうか…



読者が選んだほしいソフト PC-ENGINE TOP 10

HIPPON SUPER! VOL.11 のアンケートハガキより

今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	1	=	天外魔境II・卍MARU	ハドソン	159
2	5	⬆	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	ハドソン	138
3	－	⬆	スーパー桃太郎電鉄II	ハドソン	90
4	3	⬇	ウィザードリィ	ナグザット	75
5	－	⬆	ワールドサーキット	ナムコ	63
6	－	⬆	ドラゴンセイバー	ナムコ	51
7	－	⬆	プリンス・オブ・ペルシャ	リバーヒルソフト	48
8	2	⬇	ワールドジョッキー	ナムコ	45
9	9	=	バニラシンドローム	日本物産	39
10	8	⬇	天使の詩	RIOT 日本テレネット	33

天外魔境1位を維持

ゲーム誌各誌でいよいよ露出が盛んになった天外魔境IIは、安定した高い人気で2ヵ月連続のトップとなりました。発売までは、もうわずかな期間しかありませんが、さらに得点を伸ばしてゆくことも考えられます。まったく情報がないにもかかわらず、ウィザードリィは相変わらずの高人気を維持。PCユーザーの期待の高さをうかがわせます。発売直後のSCD－ROM²ソフトではドラゴンスレイヤーが2位に入りプリンス・オブ・ペルシャなどがランクインしていますが、10本中6本はCD－ROMの作品。CD-ROM人気はとどまる所を知りません。

読者が選んだほしいソフト MEGA DRIVE TOP 10

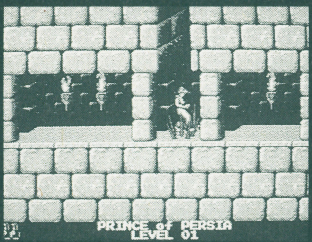
HIPPON SUPER! VOL.11 のアンケートハガキより

今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	1	－	3×3EYES	セガ	158
2	2	－	ゴールデンアックスII	セガ	124
3	6	⬆	シムアース	セガ	112
4	－	⬆	シャイニングフォース	セガ	98
5	7	⬇	LUNAR	ゲームアーツ	86
6	3	⬇	アウトラン	セガ	78
7	4	⬇	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	セガ	75
8	－	⬆	ローリングサンダーII	ナムコ	60
9	－	⬆	ルナーク	タイトー	54
10	－	⬆	ファンタジア	セガ	32

1位、2位は移動なし

本体の発売日もまだ決定していない、画面写真もまだ少量しか出ていないMEGA－CD専用ゲームは、10位中3本となってしまいました。それでもまだまだ1位を守り続けている『3×3EYES』は、かなりの人気と見ていいでしょう。2位はあいかわらずの『ゴールデンアックスII』ですが、次回は4位の『シャイニングフォース』が浮上しそうな感もあります。8位から下は全て初登場のゲームばかりです。『ローリング〜』と『ルナーク』は、アーケードからの移植度が注目されています。10位の『ファンタジア』がこれからどう動くかが問題です。

LOOK OUT！

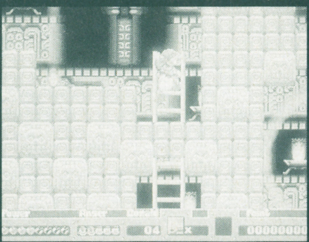


↑BURAIに続く、リバーヒルソフトからのパソコン版移植ソフト。繊細なキャラクターの動きは思わず目をみはるものがありますが、難易度は少々高めのようです。

ー今号の注目ソフトー

11月8日に発売されるプリンス・オブ・ペルシャ。今月の7位にランクされたこのソフトは、SCD－ROM²の容量を十分に生かした異色アクションゲーム。ゲームシステム自体はとてもシンプルですが、これまでになくリアルな動きを展開するマイキャラは、地味ながらPCユーザーの注目を集めているようです。熟達したプレイヤーが遊んでいるのを見ると、思わず見とれてしまうぐらいの鮮やかなアクションが展開されるソフトです。

LOOK OUT！



↑『ドナルドダック　グルジア王の秘宝』。アヒルのドナルドが、トイレで使うあの"シュポン"を武器に進んで行きます。グラフィックは本当にキレイの一言。

ー今号の注目ソフトー

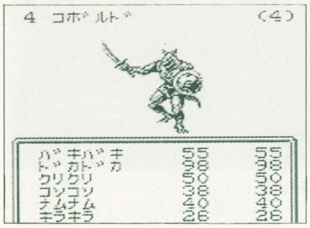
年末に向けてかなりの数が出るメガドライブですが、10位の『ファンタジア』と共に同じディズニー関係のゲームで『ドナルドダック　グルジア王の秘宝』が年末に発売されます。『ミッキーマウス』の時に見られた、あの美しいグラフィックとなめらかなキャラクターの動きは一見の価値があるでしょう。内容は、アクションゲームのかたちをとっていますが、謎ありトラップありの大冒険がくりひろげられます。ドナルドの動きにも注目しましょう。

READER'S VOICE ～読者の声～

●ウィザードリィ外伝Ⅰが予想以上の出来で感動！　1年待った甲斐があった。
（三重県・夢防人）

●先日コナミファンの集いに行ってきました。短形波倶楽部のライブが超最高でした。
（岐阜県・溝脇森彦）

●ストリートファイターⅡの移植が決まったのはうれしいけど、ファイナルファイトの時のようにキャラがカットされてしまうのかが心配だ。
（兵庫県・樋口充）

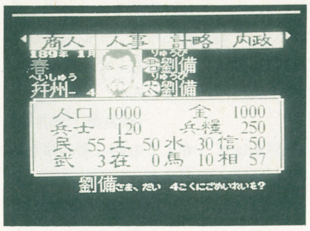

↑本誌のレヴューでは堂々と10点を勝ち取ったウィズ外伝。批判の声は少なし

SHOP'S VOICE ～お店の声～

●「マリオオープンゴルフ」は久々のファミコン大ヒットソフト。でも品薄状態になりつつある。

●スーパーファミコンの「スーパー三國志Ⅱ」はやっぱり、子供よりも大人向け。これをＳＦＣ１本目とするべく、一緒に本体を買って行く人が多い。

●各ジャンルのＳＦＣ初作品はどれもヒットしやすい。イマジニアの「プロサッカー」などがそれだ。


↑光栄が自社のイメージをＳＦＣになじませるのにも力を持った「スーパー三国志Ⅱ」

読者が選んだほしいソフト

HIPPON SUPER！ Vol.11のアンケートハガキより

GAME BOY TOP 10

今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	8	↑	SaGa 3	スクウェア	210
2	1	↓	ウィザードリィ・外伝Ⅰ	アスキー	135
3	5	↑	桃太郎外伝	ハドソン	96
4	4	=	聖剣伝説ファイナルファンタジー外伝	スクウェア	39
5	―	↑	アレサⅢ	やのまん	33
6	―	↑	ヨッシーの卵	任天堂	30
7	10	↑	キャプテン翼VS	テクモ	24
8	―	↑	ナムコクラシック	ナムコ	21
9	9	=	らんま1/2熱烈格闘編	バンプレスト	18
10	―	↑	新世紀GPXサイバーフォーミュラ	バリエ	17

スクウェア2大RPG

今号でついに１位となったスクウェア『SaGa 3』。これだけでも大したものなのに、もっとすごいのが今だにランクインしている『聖剣伝説・FF外伝』。6月28日に発売されてから、すでに4ヶ月以上たっているというのに、本当にすごい人気です。しかし、このふたつのＲＰＧのファンにとって、悲しい情報もあります。『SaGa』シリーズはこれで完結となり、今後の開発予定はまったくないということです。『聖剣伝説』の方も続編を開発する予定は、今のところないとのこと。ただし、もしかすると違うハードで出る可能性があるかも？　ということでした。

玩具店売れ筋ソフト

9月13日付調査

TOY SHOP TOP 10

今回	前回	動向	タイトル	機種	メーカー	得点
1	―	↑	マリオオープンゴルフ	FC	任天堂	70
2	1	↓	ファイナルファンタジーⅣ	SFC	スクウェア	65
3	4	↑	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	MD	セガ	58
4	―	↑	スーパー三国志Ⅱ	SFC	光栄	55
5	―	↑	プロサッカー	SFC	イマジニア	35
6	10	↑	がんばれゴエモン・ゆき姫救出絵巻	SFC	コナミ	33
7	6	↓	Dr.マリオ	FC	任天堂	31
8	―	↑	ワールドジョッキー	PC	ナムコ	28
9	3	↓	くにおくんの時代劇だよ全員集合	FC	テクノスジャパン	27
10	―	↑	シムシティー	SFC	任天堂	19

マリオゴルフに人気

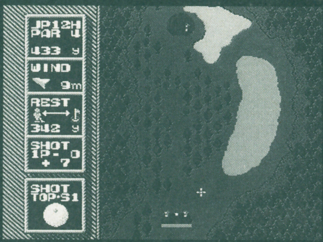
ここのところ数ヶ月間の大作が上位に名を残しています。「ファイナルファンタジーⅣ」「ソニックザヘッジホッグ」「スーパー三國志Ⅱ」などがそれで、まだしばらくはヒットが続きそうです。今回のＴＯＰ10を見渡してみると、10本中の半分に当たる５本がスーパーファミコンの作品であることに気付きます。もはや完全に、実質的にもＴＶゲーム界をリードしているのはスーパーファミコンであると言えるでしょう。最近作のヒットがその事実を強調しているようです。今後もＳＦＣソフトは好作品が発売を控えているので先が明るそうです。

LOOK OUT！ ―今号の注目ソフト―

↑今回は桃太郎の活躍が見れなくて残念です。そのかわり、あの『桃太郎伝説』を上回る伝説が生まれそうな予感がします。各章の戦闘システムがまったく違うというのも見物ですね。

毎回、着実に票を伸ばしているのが、この『桃太郎外伝』。３つのまったく違うシナリオがひとつにまとまったという、非常にユニークなシステムが、ユーザーに好評なのでしょうか？　シナリオの内容の方も、外伝ということをかなり意識した作りとなっていて、桃太郎以外のキャラクターの魅力が十分に楽しめそうです。何はともあれ、年末の目玉ソフトとなることは間違いなさそうですね。今後のランクの変動に注目していきたい１本です。

LOOK OUT！ ―今号の注目ソフト―


↑キャラクターのクローズアップ、種類の多めなモード、ズームアップ画面などの新しめなアレンジは少なくないが、あくまでも安心して遊べるゴルフゲーム

マリオをキャラクターに使った「マリオオープンゴルフ」。「Dr.マリオ」と同様に、「スーパーマリオブラザーズ」以外のタイトルでのマリオの使い方は任天堂ならではの上手さと楽しさがあります。かってのディスクソフト「ゴルフジャパンコース」や「ＵＳコース」の系統に分類できる。任天堂らしい安心してプレイできるゴルフゲームに仕上げられています。

それにしても、キャラクターとしてのマリオの存在感はさすがのものです。

●玩具店売れ筋トップ10は、キディランド原宿店、銀座博品館トイパーク、ファミコンランド中部本部のご協力により編集部が独自に集計しました。

パソコンゲーム売れ筋ソフト
PERSONAL COMPUTER TOP 10

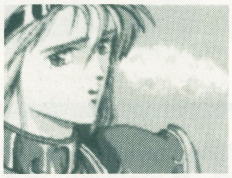
地球のSLGなのだ

スーパーファミコンへの移植が決定している「シムアース」がFM−TOWNSで遊べるようになりました。ガイア理論云々と難しそうな感じがしますが、何のことはない「自分だけの地球」を育てるものです。ゲームっぽくないゲームが流行している今、これはその中でも出色の出来と言えます。

第3位「ワイアラエの奇蹟」は、あの「オーガスタ」シリーズ最新作。ロングセラーの予感です。

「アトラス」は少しパワーダウン。

—今号の注目ソフト—



←一瞬アニメかと見まごうばかりのグラフィックはしかしオタッキー

今月の注目作はグローディアの「ヴェインドリーム」です。あの「エメラルドドラゴン」のスタッフによる新作RPGとあって、人気も上々。コンシューマにも移植してほしいですね。

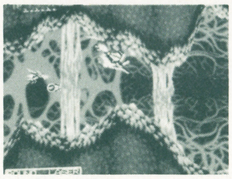
今回	前回	タイトル	メーカー	機種
1	ー	シム・アース	イマジニア	FM TOWNS
2	1	伊忍道・打倒信長	光栄	PC-9800
3	ー	ワイアラエの奇蹟	T&Eソフト	PC-9800
4	10	ヴェインドリーム	グローディア	PC-88/9800
5	ー	野球道PLUS	C2ワールド	PC-9800
6	ー	ATLAS(アトラス)	アートディンク	PC-9800
7	ー	シャングリラ	エルフ	PC-9800
8	ー	サイレントメビウス	ガイナックス	FM・TOWNS
9	2	信長の野望・武将風雲録	光栄	PC-88/9800 X68000、FM TOWNS MSX2
10	ー	DRAKKHEN(ドラッケン)	EPIC・ソニーレコード	X68000

アーケード人気ゲーム
ARCADE GAMES TOP 5

ストⅡついに敗れる!?

テーブルゲームでは長期に渡って首位の座を守ってきた「ストリートファイターⅡ」が、アイレムの「ボンバーマン」にその地位を譲りました。「ボンバーマン」は家庭用ゲームソフトとしても高い支持を得ているゲームだけにこれからの動向が注目されます。体感ゲームでは先月に予想した通りナムコの「スターブレード」がトップに上がってきました。25インチ巨大モニターと無限投影システムにより無限の広がりを感じさせることを可能にした「スターブレード」も、今後を注目したい一作です。

—今号の注目ソフト—



←美しさもさることながら、状況設定も印象的なグラフィック

近々ゲームセンターにその姿を現すコナミのシューティング「ゼクセクス」。"分子"や"細胞"の中をかいくぐって進んでいくステージ構成は、史上最強のグラフィックとの呼び声が高い。次号以降のチャートアクションに注目したいところです。

テーブルゲーム

今回	前回	タイトル	メーカー	内容
1	ー	ボンバーマン	アイレム	爆弾をうまく配置し敵を退けるACG
2	1	ストリートファイターⅡ	カプコン	格闘アクション。キャラを8人より選択
3	ー	キング・オブ・ドラゴンズ	カプコン	ファンタジーの世界を進んでゆくACG
4	ー	サンダードラゴン	NMK/テクモ	雷電、雷牙に続くシリーズ3作目
5	ー	スーパー・ワールドスタジアム	ナムコ	ワールドスタジアムの続編野球ゲーム

体感ゲーム

今回	前回	タイトル	メーカー	内容
1	ー	スターブレード	ナムコ	25インチ大画面と無限投影システム
2	2	ファイナルラップ2	ナムコ	新コースをプラスしたグレードアップ版
3	1	ドライバーズアイ	ナムコ	ウイニングラン91の超リアル版。3画面
4	ー	レールチェイス	セガ	トロッコでアンデス山脈を行くSTG
5	3	ラッドラリー	セガ	「ラットモービル」の通信バージョン

ディスカウントショップ売れ筋ソフト
DISCOUNT SHOP TOP 10

今月の調査協力店：ビックカメラ池袋東口AV館

やっぱり気になるのが、9月21日に発売されたPC−ENGINE DUOの動き。購入層はこれまでPC本体を持っていなかった人。すでに所有している人は11月25日発売のスーパーシステムカードを狙っている様子。中にはDUOとGTをまとめ買いしていく人も……。10月18日現在の販売価格は45000円。11月21日にひかえているSFC「ゼルダ」に関する問い合わせがボチボチ始まったのこと。果たして行列はできるのでしょうか。

↑ビックカメラ池袋東口AV館は、駅を出て左手にある、オシャレなビルにある。ディスプレイや、商品の陳列がキレイで、買い物が楽しいお店です。

今回	タイトル	機種	メーカー	標準価格	ビックカメラ販売価格
1	マリオオープンゴルフ	FC	任天堂	¥6000※	¥4197※
2	ファイナルファンタジーⅥ	SFC	スクウェア	¥8800	¥6995※
3	ドラゴンボールZⅡ	FC	バンダイ	¥8200	¥5570※
4	超魔界村	SFC	カプコン	¥8500	¥6600※
5	スーパー三国志Ⅱ	SFC	光栄	¥14800	¥10780※
6	ワールドジョッキー	PC	ナムコ	¥5800	¥3940※
7	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	MD	セガ	¥6000	¥4070※
8	ウィザードリィ外伝Ⅰ	GB	アスキー	¥4500	¥3055※
9	ファイヤープロレスリング2nd BOUT	PC	ヒューマン	¥6900	¥4685※
10	SDガンダム外伝ナイトガンダム物語2	FC	バンダイ	¥8200	¥5570※

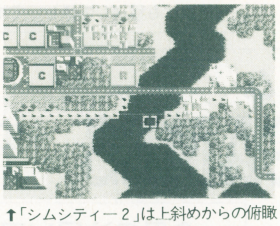
●価格は※印を除いて全て税抜きです。販売価格は10月20日現在のものです。

NeWS FILe vol.12

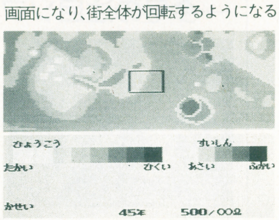
シムシティー、シムアースと次々にユニークなSLGを発表し続けるマクシス社ジェフ・ブラウン社長に直撃インタビュー！シムアース、シムアントに続くニュータイプSLGとは…

「シム」シリーズの未来を聞く

●「生きているコンピュータを作りたい」。マクシス社、社長ジェフブラウン氏が語る「シム」シリーズの今後



↑「シムシティー２」は上斜めからの俯瞰画面になり、街全体が回転するようになる



↑氏の最新作『シムアース』ＳＦＣ版は年内に発売される

←編集部を訪れたジェフブラウン氏。ＳＦＣ版の仕上がりをチェックした後、スキューバダイビングをしに、パラオへ

進化、さらに深化していくシムワールド

『シムアース』の開発会社、マクシス社社長、ジェフブラウン氏が、スーパーファミコン版のプロモートの為に来日。同社の気になる新ゲーム企画などについて、インタビューした。

HIPPON(以下、H)ーブラウン氏はマーケッティングを担当されているそうですが、開発にはどういった形でかかわっていらしゃるのですか？

ジェフブラウン(以下、J)ーウイルライト(「シム」シリーズの共同製作者)が開発を行い、私が売れるかどうか、Yes、Noの判断を下します。開発には一切口を出さず、彼が作業し易い環境をつくるのが私の仕事です。

Hー『シムシティー』は教育に利用されるそうですが、『シムアース』にも、そのような展開はありますか？

Jー『シムアース』も、すでに教材として学校で使われていますよ。ＳＰＡ（アメリカソフト協会）の教育ソフトとシミュレーションソフト部門で、最優秀の評価を90年に『シムシティー』で受けたのですが、91年にも『シムアース』で同部門の最優秀ソフトに選ばれました。

Hー「シム」シリーズ製作の裏話をお聞かせ下さい。

Jー1984年にウイルライトはヘリコプターで基地を攻撃していくゲーム『バンゲリングベイ』を発表したのですが、これはファミコンにもなりましたよね。次は、何かを破壊するゲームよりも、何かを造っていくゲームを作ろうと思ったわけです。翌年には『シムシティー』のプロトタイプとも言えるゲームを８ビットコンピュータ用に開発しました。アメリカ中のゲーム会社に持ち込みをしたのですが、「ゴールや目標のないゲームなんてゲームじゃないと発想の斬新さが理解されず、全ての会社から門前払い。その後２年を費やしてリメイクを施し、私と２人で会社をおこし、『シムシティー』が世に出た、というわけです。

Hー『シムアース』は『シムシティー』の発展版として発想したのですか。

Jー私としては『シムシティー』の続編の製作に取りかかりたかったのですが、ウイルライトが疲れ果てていて、そんな状態ではありませんでした。しばらくしてから、彼はラブロックの「ガイア理論」という本に感銘を受け、その中にかかれていた環境問題について世界中の人々に関心をもってもらいたい、と『シムアース』の製作を開始したんです。

Hーマクシス社のゲームからはコンピュータで描かれる世界への独特の視点、あるいは愛着のようなものを強く感じるのですが。

Jー実現不可能なことを可能にするのが、狙いなんです、好きなように遊べて、高い自由度が感じられるのが、ゲーム本来のあり方だと思っているんです。人間には、元々創造的本能が備わっているのに、ほとんどの人がそれを発見できていない、というのが現実ですよね。「シム」シリーズは、いわば人間固有のクリエイティビティを生かすためのツールなんです。

HーＳＦＣ版『シムアース』に対してどんな印象を受けました？

Jー子供でも充分に楽しめるようにと、ゲームらしさを強調したアレンジが上手くいった、と思います。ガイア君と音楽が気にいってます。

Hー次作は『シムアント』とのことですが、今後の予定は？

Jーアリの社会をコントロールするゲーム『シムアント』は、来春まずマックでリリース。ＳＦＣ版も来年、秋頃を予定しています。冬にはパソコン版『シムシティー』が控えています。

Hー『シムシティー２』は前作からどのように変わったのですか？

Jー前作では実現しなかった様々な都市の要素がゲームに加わりました。たとえば、地下には下水道と地下鉄が走り、水道も自分で引かなくてはなりません。一方通行や車線数の多い道路も新要素のひとつですね。

Hーその他の新企画もありますか？

Jー『ライフフォーム』というゲームを企画しています。想像上の動物を造り、習性を設定し、繁殖させていく内容です。それから人格をシミュレートする『シムライフ』というソフトも考えています。モニター上の人工生命を造り出すのが夢なんです。期待してください。

SFC用ジョイスティック

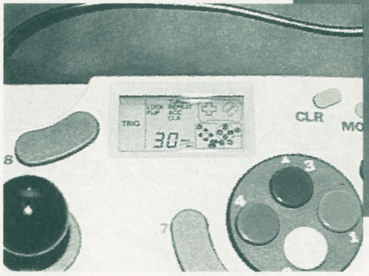
●操作性、内蔵機能、全てにおいて最強のジョイスティック決定版

スーパーファミコンが発売されて、1年がたったが、その間に周辺機器もいくつか発売された。この「XE-1SFC」もSFC専用のジョイスティックだが、内蔵機能の多さは他に類を見ない。

外型の特徴としては、4つボタンに加えてL、Rのボタンの場所を「XE-1SFC」上に4箇所設置し、個人の好みで使うことができる。

内蔵されている機能は、大きく分けると7つ。各ボタンの変更や、ボタンを押した順番の記憶、プレイ時間の設定、連射スピードの測定、スローモーション、などの機能がある。

●発売元／電波新聞社●10月25日発売●価格／￥13200(税抜き)●お問い合わせ／〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社



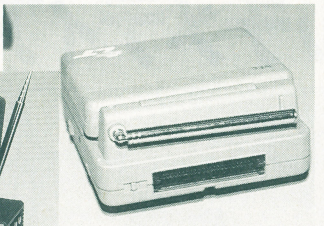
↓押したボタンや機能は、このディスプレイに表示される

↑外見は大きく、重量感がある本体。4つのボタンのポジションはダイヤル式で変えられる。L、R用のボタンは4つあって、自由に設定が可能だ

NECからの新製品PCエンジンLT

●高精度液晶パネルをもったPCエンジンGTの上位機種

NECホームエレクトロニクスからGTにつづくハンディタイプのゲーム機『PC-Engine LT』が12月13日に発売される。CD-ROM²を初めとするコア構想商品と接続可能なこの機種は、PCエンジンと同程度のサイズにまとめられ、カラー4インチの大画面液晶パネルを搭載している。TVチューナーを内蔵し、車のシガレットライターソケットからの電源供給も可能になる等、屋外使用をも考慮に入れた多機能設計の新たなPCエンジンだ。



↑インターフェイスユニットとはこのように接続され、CD-ROM²ソフトのプレイも可能となっている

←カクティブマトリクス方式のカラー液晶は、液晶とは思えない程の美しい画像を実現している。PCエンジン用のパッド端子も装備され、価格￥98000

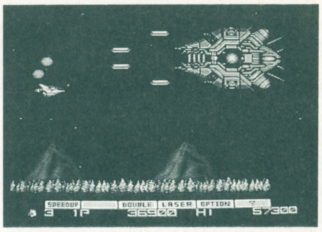
コナミがPCエンジンに参入

●PCエンジンユーザーに朗報！ 第1弾は名作「グラディウス」

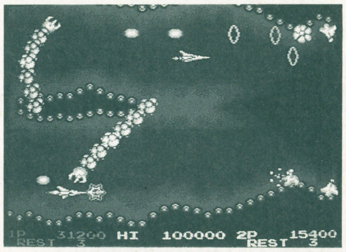
コナミ、PCエンジンに参入！ 年末商戦を目前にひかえたゲーム業界にビッグニュースが飛び込んできた。

かねがね、PCエンジン参入のウワサは囁かれていたコナミだが、ついに参入を正式に発表。第1弾となるのは、コナミの看板タイトル『グラディウス』。今月15日、￥6000(税抜き)、Huカードでの発売。第2弾は『沙羅曼蛇』でHuカード、￥6000(税抜き)、12月6日の発売を予定している。『沙羅曼蛇』は完全移植、『グラディウス』にはPCエンジン版のオリジナルステージが追加されている。

なにはともあれ、より多くのゲームファンにコナミゲームの門戸が開かれたのは喜ばしいことだ。



←オリジナルに忠実な作りである

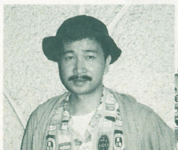


↑2人プレイも可能で、もちろんこちらも確実にオリジナルを再現している「沙羅曼蛇」

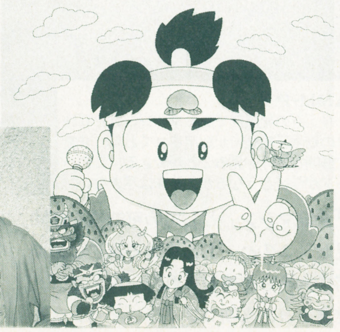
サザンの関口と桃太郎電蓄

●オーケストラの生演奏で録音された、格調高き"桃蓄"2nd

89年の12月に発売された『桃太郎電蓄』の2作目、『桃太郎電蓄II・古典的名盤』が12月1日に発売される。これはハドソンより発売されたゲームソフト「スーパー桃太郎電鉄」「桃太郎伝説ターボ」「桃太郎電説II」の中から、作曲者であるサザンオールスターズの関口和之氏がセレクトした12曲が収録された音楽CD。演奏はN響団友オーケストラ、編曲はジャズピアニストの大徳俊之氏と、ゲームミュージックの枠を超えた豪華なメンバーによって製作されたこのCD、桃太郎シリーズのファンならずとも一聴の価値がありそうな一枚だ。



→サザンオールスターズでの活動以外にも、多方面の仕事を手がけている関口和之氏



スーパーマリオクラブいち押しソフト情報

今回登場のソフトは12月発売、ともに人気シリーズの続編。熱心なファンが多いだけに、評価の方も要チェックです。

ロックマンワールドII

発売元：カプコン　ハード：GB（2M）発売日：91年12月中旬　価格：3500円（税込み）ジャンル：アクション
コンティニュ：パスワード方式

★販売予想本数40万本

●総評

同シリーズは難しい、との定評が固まりつつあるが、辛口ソフトファンの支持が強力である。結構なアクションの出来も高水準。

長所

システムが確立され、ファンにとって安心のシリーズ。コンティニュー設定に工夫あり。

短所

過去の作品とあまり変化がない。撃つ、跳ぶ意外のアクションが欲しい所。

項目別価格	
グ	★★★★★★★
サ	★★★★★★★
操	★★★★★★★★
持	★★★★★★★
独	★★★★★
ト	★★★★★★
買	★★★★★★★★

SDガンダム ガチャポン戦士4

発売元：ユタカ　ハード：FC（4M＋64K）
発売日：91年12月予定　価格：8500円（税抜き）ジャンル：シミュレーション
コンティニュ：バッテリーバックアップ

★販売予想本数40万本

●総評

シミュレーションとしては理解しやすく、また緻密な駆け引きが不要なので低年齢層向きかもしれない。対象はやはりSDマニアか。

長所

SDキャラが多数登場しファンの購買欲をそそる。ユニットの移動範囲明示が親切。

短所

戦闘シーンがくどく感じられる。地形効果が発揮されにくい。

項目別価格	
グ	★★★★★★★★
サ	★★★★★★
操	★★★★★
持	★★★★★★
独	★★★★★★
ト	★★★★★
買	★★★★★

グ…グラフィック　サ…サウンド　操…操作性　持…持続性　独独創性　ト…トッツキ度　買…買い得度

10月上旬、幕張メッセで期待のマルチメディアマシンの存在が一挙に浮上した。このCD-Iを初めとするインタラクティブ・ハードの全貌を、緊急徹底リポート！

1 LD-ROM、NID…マルチメディアマシン大集合

ソニー、フィリップス、パイオニアなどの各ハード・メーカーが次々と期待のCD-ROMマシンを発表。まさしくマルチメディア一色となったエレ・ショーとマルチメディア91'から伝わる熱気は、CD-ROM時代の中心になっていくことを予感させてくれる。

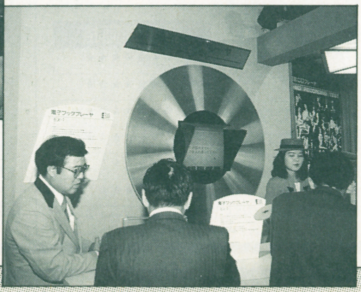
NECの秘密兵器、NIDの新たな動向

言葉だけ先行してしまった感があるマルチメディアという概念が、この秋、とうとう幕張メッセで爆発した。

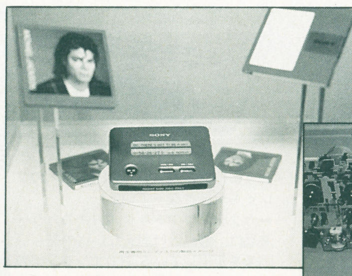
AVシーンの祭典ともいえるエレクトロニクス・ショーと、メディアの最先端を探るイベント、マルチメディア91'で、かなり以前から本紙でも紹介してきたCD-Iを代表とするニュー・マシン群が、かなり細かいスペックとともに発表されたのだ。

すでに形だけでは公開されていたCD-Iが、新たにデザインを変更されていたり、NECのCD-ROM^{2}の後継機と噂されていたNIDが、MM-PIという名称のもと、かなり商品化をにおわせる形で展示されるなど、CD-ROMを中心とするマシン群が、着実に進化していることがうかがえる。特にNECのMM-PIは、ゲーム機としての可能性だけではなく、教育やビジネスなどの分野をも取り込んでしまう「全能マシン」としての可能性を垣間見せ、このハードによせるNECの期待の大きさが感じられた。NIDは、発表された当初コアグラフィックスと接続されていたため、PC-エンジンを拡張するマシンとしての可能性が注目されていたが、もしかしたら次期の本体になってしまうかもしれない。

↑MM-PIが発表された、エレ・ショーのNECブース。PC-エンジンDIOが所せましと並べられており、ゲームがやりたい放題だった。

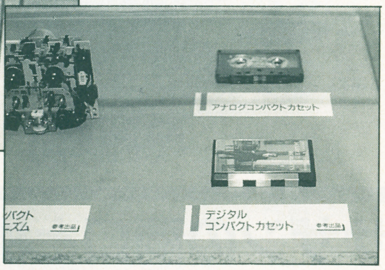


➡このような巨大なCD-ROMを、あちこちのブースで見かけることができた。時代がCD-ROMメディアへと移ろうとしている証拠である。



▲ミニ・ディスク
ソニーの、光磁気を使った次世代の音楽媒体。写真では分かりにくいが、マッチ箱ぐらいの大きさしかない。うっかりどこかになくしてしまいそうだ。

▼デジタル・カセット
従来のカセットテープと同じサイズのデジタルカセット。このテープの再生デッキは、なんと普通のカセットテープも聞くことができるという優れものであった。



▲MM-P1
NIDの発展形であるマシン。NEC独自の動画圧縮技術が採用されており、非常に鮮明な実写を見ることができる。このハードが今後どうなるか、興味は尽きない。

▼LD-ROM
以前まで2台構成であったパイオニアのLD-ROMが、1台で可能となった。一般に普及するまで、あと一歩というところまできたハードである。

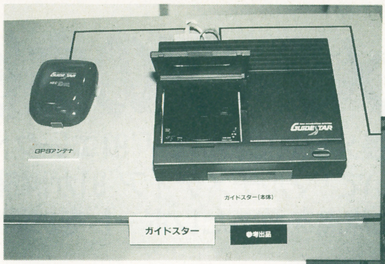
レポート①

VRシステムの低コスト化を実現

マルチメディアとともに、すっかり有名になってしまったヴァーチャル・リアリティ。このシステムを利用した体感マシン「ヴァーチャリティ1000」などが今注目されているが、莫大なコストがかかるという欠点から、普及までかなりの時間がかかるといわれている。しかしこの状況をくつがえす可能性を持ったVRシステムが、マルチメディア91'のインテル・ジャパン・ブースで発表された。その名も『Sense 8』。

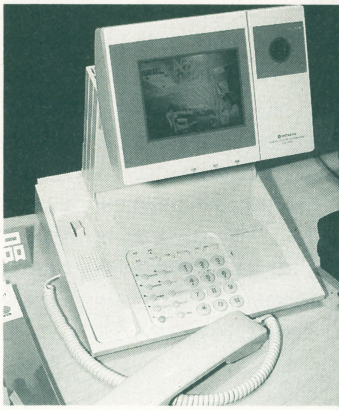
このマシンは、DVI（デジタル・ビデオ・インタラクティブ）というCD-ROMを使用した動画圧縮技術の利用によって、ヴァーチャル・リアリティの低コスト化に成功した画期的なシステムだ。どのくらいコストが落ちたかというと、今までの10分の1位になってしまうらしい。現在の段階では開発中のためか、頭にかぶるゴーグルや椅子なども簡素な作りになっているが、このような見栄えは順次改良されていくはずだ。実際にゴーグルをかぶって体験してみると、反応は若干遅れるものの、非常に広大な仮想空間を体感することができる。

このマシンの登場によって、『ヴァーチャリティー1000』のようなアーケード・マシンが気軽に楽しめるのも、そう遠い未来ではなさそうだ。

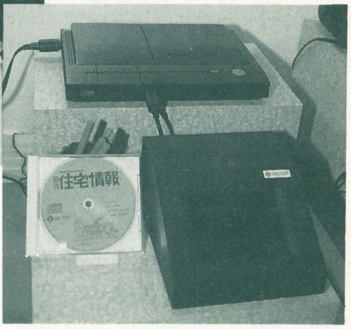


▲ガイド・スター
最近流行の、人工衛星を使った車のナビゲーション・システム。この装置を、NECはPC-エンジンぼCD-ROMを利用して実現させてしまった。

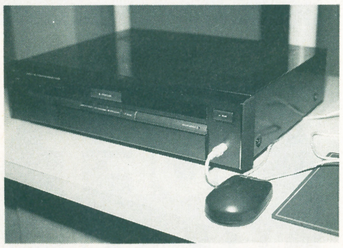
▼Sense 8
見栄えは悪いが、ちゃんと仮想空間を体験することができるのだ。ローコスト化を実現したシステムだけに、アーケード・マシンへの利用が期待できる。



◀TV電話
今までこの手のものは静止画しか送れなかったが、シャープが開発したこの電話は、動画を送ることができる。現実がまた一つ、SFの世界に追いつこうとしているのだ。



▼PC-エンジン・就職情報
リクルートとNECが共同で企画した、PC-エンジンを利用する就職情報。ゲームに固執しないという、NECの柔軟な姿勢があらわれている。



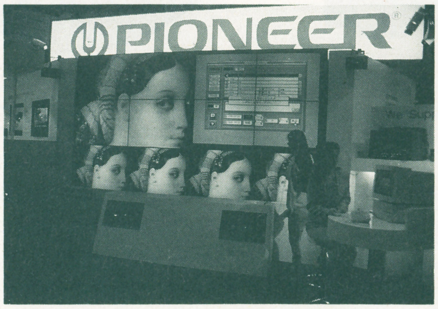
↑マルチメディアの本命CD-Ｉ。今回はライセンサーであるフィリップス・ソニー以外のメーカーからの出展も多い。写真は日本ビクターのCD-Ｉ。

大手メーカー７社がCD-Ｉを発表

ソニーとフィリップスがリード・メーカーとなって開発を進めているCD-Ｉ。この世界標準フォーマットを持つマシンは、ハードとソフトを開発する215の会社が中心となって発足した「CD-Ｉコンソシアム」という団体によって管理されている。このCD-Ｉコンソシアムのブースが、今回のエレクトロニクス・ショーで大々的なハードの発表を行った。

CD-Ｉのハードというと、ソニーとフィリップスのものがすでに発表されており、そのデザインも明らかになっていたが、このブースでさらに京セラ、三洋、日本ビクター、松下電器のCD-Ｉマシンが公開された。これでCD-Ｉのハードは、都合７社から発表されたことになり、ますます期待度の高いマシンになったといえる。注目の発売次期だが、ある業界関係者の話しによると、来年２月あたりの線が濃厚であるらしい。アメリカでは11月に先行発売されるということなので、具体的なソフトやマシンの反響といった情報も、意外と早く日本に入ってくるはずだ。

詳細については次頁を参考にして欲しいが、このCD-Ｉがマルチメディアの主流となりそうな気配ではある。



➡マルチメディア'91でのパイオニア・ブースは、LD-ROM一色の展開を見せていた。パイオニアというメーカーがこのマシンによせる想いは、かなり熱い。

⬅映像クリエーターに人気のあるマシン、アミーガで有名なコモドールのブースでは、CD-ROM搭載のマルチメディアマシン「CDTV」のデモが行われた。

2 マルチメディアの主役、CD-Ⅰのすべて

去る10月1日より、幕張メッセにおいて「'91エレクトロニクスショー」がそして9日からは同会場において「マルチメディア'91が開催された。両展示会共通の目玉は、CD-Ⅰ。ここに焦点を絞ったレポートをお届けしよう。

HARD WARE

大手各社がCD-Ⅰのハードを開発中

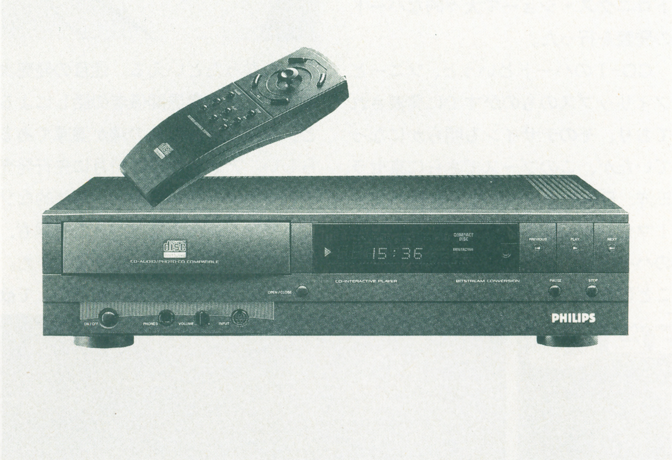
今年のエレクトロニクスショーにおける最大の目玉は、なんと言っても、いよいよ市場に出回る直前のCD-Ⅰであろう。もっともエレクトロニクスショーにおいては、話題の録音・再生用ニューメディア、フィリップスのDCCと、ソニーのMDの争いが注目を集め、また、ハイビジョン関係の出品も多かったが、やはりメルチメディア関連ハードでの中心はCD-Ⅰにあったようだ。この事情は、マルチメディア'91においてはより明解であった。現時点でもっとも汎用性が高く、また、初めて一般市場に登場するマルチメディア規格としても、業界内で無視できないだけ影響力を持つのは当然のことと言えるだろう。

今回、試作機もしくは実際に発売を予定している民生機を発表したのは、7社。フィリップス、ソニーを初めとして、サンヨー、ビクター、京セラ。松下、ヤマハの各社が実際にハードを展示し、デモプレイをおこなっていた。

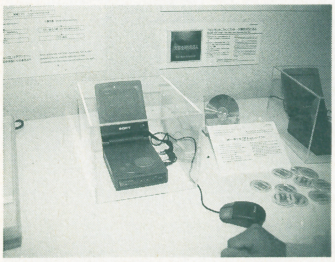
目立ったのは、このうちの半分に当たるソニー、京セラ、サンヨーの3社が、ポータブル、モニター体型のモデルを発表していたことである。AV機器的色合いの強いCD-Ⅰを、のっけから液晶モニタの小型機で出すことにメリットがるとは思えないが、最新メディアに対する先端技術を示すためには小型機がもっともわかりやすい、という事情はあったのだろう。

また早くから「CD-Ⅰウォークマン」とも言うべき小型の試作機を発表していたソニーだが（今回もほぼ同様のものを出品）。この影響が大きかったのかも知れない。しかし、そのまま市場に出そうという完成されたモデルを出品したのはフィリップスのみであり、この点ではさすがにCD-Ⅰ本家の力、一日の長さを感じさせた。

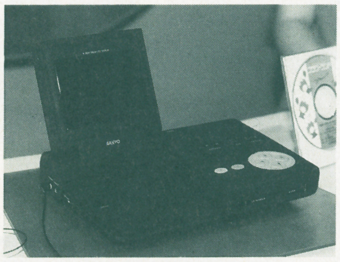
そのほかに注意を引いたのは、ヤマハのモデルが操作部にトラックボールを採用していたこと、松下のモデルが、据置型ながらコンパクトで、ミニコンポへの対応を意識させた点などである。



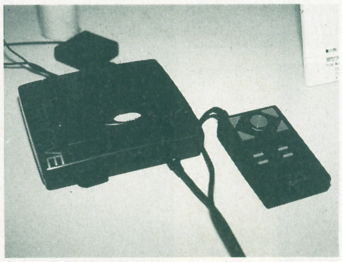
▲フィリップス CD-Ⅰプレイヤー CDⅠ-205
期間中、唯一の商品バージョンとして展示されていたフィリップスのCDⅠ-205。写真のように一見、オーディオ用のCDプレイヤーにも見える据え置きタイプのマシン。アメリカでは今秋の発売だが、日本国内での発売は来年2月頃になりそう。価格は15万円前後が予想されている。



▲ソニー・ポータブルCD-Ⅰビューワー
データ・ディスクマンを彷彿とさせるスタイル。ソニーならではの超小型化による機動性は、データベースとしてのCD-Ⅰの機能を強く意識させる。無論、通常モニタへの出力も可能な仕様だ



▲サンヨー・CD-Ⅰプレイヤー
ノートパソコンを思わせるスタイリングが印象的。ソニーの試作機に比べると大きいが、モニタは同等のサイズ。しかし、ラップトップとしての使い勝手を考えると、この位が手ごろなサイズかも



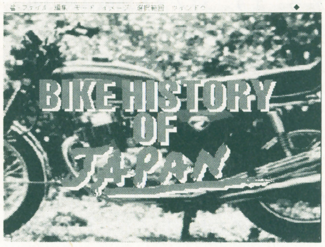
▲京セラ・CD-Ⅰプレイヤー
これもポータブル型の試作機。ソニーほど小型化は進んでおらずこれといって目立った特徴はないのだが、京セラがここまで開発を進めていたという事前の情報は聞かなかっただけに、驚かされた

SOFT WARE

タイトル数は十分。制作用ソフトも充実

CD-Ⅰソフトのジャンルは、現在のところ、主に4つの分類で説明されている。その4つとは、簡単に言うと、AV（オーディオ・ビジュアル）、データベース、子供向け（教育用）、アミューズメント（ゲーム）、ということになる。ただし、マルチメディアと言うだけあってこの分類は曖昧だ。例えば、AVにはカラオケもの、子供向けの中には簡単な作曲も可能な音楽ソフトなども含まれている。無論、これらの境界を越えることができなければマルチメディアたる意味がないわけで、各社とも、「CD-Ⅰ独自のソフト」という面に関しては、まだまだ模索中と考えて

▲ゴルゴ13『殺しのプレー』
プレーヤーがゴルゴ13のストーリーに参加できるインタラクティブソフト。ゴルゴ13シリーズの膨大なシナリオの中から特に人気の高かったエピソード20編をセレクトしている。制作・発売：ＪＩＭ、発売日・価格未定。



▲BIKE HISTORY OF JAPAN
日本のオートバイの歴史を綴るデータベースソフト。1950年から1990年までの名車100台を紹介する。さまざまなパーツを組み合わせ、オリジナルバイクを作るモードも設定されている。制作・発売：ＪＩＭ、発売日・価格未定。

▲BAKUFU-SLUMP Ｉ・Ｂ・Ｗ
人気グループ、BAKUFU-SLUMPの６枚目のオリジナルアルバム「Ｉ・Ｂ・Ｗ」を中心に、ディスコグラフィー、全歌詞、秘蔵写真などを満載。彼らの魅力を多角的に楽しめる。制作：ソニーミュージック

いいだろう。

主だったソフト供給メーカーとしては、フィリップス傘下のPIMA(フィリップス・インタラクティブ。メディア・アメリカ、元ＡＩＭ）とＪＩＭ（ジャパン・インタラクティブ・メディア）を始めとして、ソニーミュージック、ＥＭＩなどの大手がある。また、データベースとしての性格を考えたとき、その莫大なソフト資産が大きな力を持つ大手出版社がＡＶソフトメーカーと手を組んで参入している例も少なくない。現時点ではフレーベル＆ポリグラム、大日本Bird、凸版印刷、東京出版販売などの名が見え、主に教育用ソフトの開発に着手しているようだが、この傾向は今後いっそう強まっていくことであろう。

ソフト面で当面主流となりそうなジャンルは、音楽系のタイトル。斉藤由貴、中島みゆきという歌もの、BAKUFU-SLUMPなどのグループもの。未熟の感はあるが、CD-Ｉならではのインタラクティブ性を活かした構成で、ファンの取り込みを狙っている。また、大ブームのＦ１を題材に取り上げたデータベースものも用意されているが、鈴鹿グランプリも終わってしまった今、タイミングを逸してしまった感もある。しかし、毎年データのバージョン・アップを重ねていけば、Ｆ１ブーム続く限り、CD-Ｉの有力な商品となり得ることも確かだろう。

教育ソフト、ゲームものに関しては、切実な需要がないだけに、ハードが普及してから、という気がしないでもない。かといってＡＶものは、動画のクオリティ・アップが急務で、まだまだ質的に魅力のあるものとはなり得ていない。全体に、ソフトほしさにハードを買う、というところまでの魅力を持ったソフトは見あたらなかった。まだまだCD-Ｉはこれからであろう。

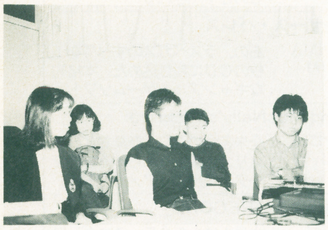
主なCD-Ｉソフトタイトル

タイトル	制作・販売	内容
●スミソニアンの秘宝	制作：PIMA 販売：JIM	歴史的な遺物や出来事を蓄積し続けている米・スミソニアン博物館の収集物。情報を網羅した
●パームスプリングス・オープン	制作：PIMA 販売：JIM	実在のコースで集めた莫大な実写画像を駆使し、実況中継の音声まで取り込んだゴルフゲーム
●リチャードスカーリーのぼくの町は大忙し	制作：PIMA 販売：JIM	架空の町の中を自在に探険できる、子ども向けの体験ソフト。大人でも十分楽しめそう
●リチャードスカーリーのことばあそびＩ、II	制作：PIMA 制作：JIM	子供向けの言語教育ソフト。詳細は不明だが、アメリカのキャラクターものらしい
●ジグゾーパズル	制作：PIMA 販売：JIM	実写画像を使ったパズルゲーム。「きね子」を思わせる、動画パズルがある
●ゴッホ～太陽を刈り取る人	制作：PIMA 販売：JIM	静止の高画質を活かした巨匠ゴッホの画集ソフト。CD-Ｉならではのテーマ別検索が可能
●ぬりえあそびＩ	制作：PIMA 販売：JIM	塗り絵をしたり、自分で作った絵をパズルにして遊んだり。子供向けの、絵と音の作画ツール
●ぬりえあそびII	制作：PIMA 販売：JIM	ぬりえあそびＩの続編。Ｉとは異なるグラフィックデータがどっさり入っている
●セサミ・ストリート（数字遊び編）	制作：PIMA 販売：JIM	おなじみのキャラクターたちが大活躍する子供向け教育ソフト。数字がテーマの数字遊び編だ
●セサミ・ストリート（文字遊び編）	制作：PIMA 販売：JIM	こちらはセサミ・ストリートの文字遊び編。アルファベットをテーマに展開する
●モーツァルト	制作：PIMA 販売：JIM	今も多数の熱狂的ファンを持つクラシックのポピュラー、モーツァルトを取り上げた音楽もの
●パヴァロッティのアリア集	制作：PIMA 販売：JIM	名手パヴァロッティが歌うカンツォーネのアルバム。楽曲の他歌詞と解説も収録
●ルイ・アームストロング	制作：PIMA 販売：JIM	ジャズ界の巨人、ルイ・アームストロングを題材とした音楽ソフト。もちろんデータ面も充実
●クラシック・ジュークボックス	制作：PIMA 販売：JIM	古今東西の名曲をたっぷり修めた、クラシックのジュークボックス。テーマ別検索もつきそう
●アニメーション・ジュークボックス	制作：PIMA 販売：JIM	用意された曲の範囲内で、演奏パートの＋１、－１などが楽しめる。対応したアニメも楽しい
●ルネッサンス画集Ｉ、II	制作：PIMA 販売：JIM	ルネッサンスの名画を集めた、画像のデータベース。良が多いため、ＩとIIに分かれている
●ダークキャッスル	制作：PIMA 販売：JIM	ゴシックホラーの世界で繰り広げられる、スリル満点のアクション・ゲーム
●ピンボール	制作：PIMA 販売：JIM	アメリカの、ピンボールのCD-Ｉゲーム。実写画像が使われるものと予想される
●シーザース・パレス	制作：PIMA 販売：JIM	あの、ラスベガスのすべてを１枚のＣＤに封じ込めた、本格的なギャンブル・ゲームソフト
●Rand MacNally's America	制作：PIMA 販売未定	全米各州の人口、産業など、アメリカに関するあらゆる統計データが満載の「アメリカ事典」
●中島みゆき『RECORD』	販売：JIM 販売：JIM	中島みゆきの全ディスコグラフィー、歌詞などを収録したファン必携の１枚
●斉藤由貴『ANNIVERSARY』	制作：JIM 販売：JIM	「記念日」をテーマにした４つの物語を、イラストと、斉藤由貴の歌、朗読でつづる
●Ｆ－１グランプリ　データブック	制作：JIM 販売：JIM	大ブームのＦ－１に関する、87年から91年までのあらゆる情報を詰め込んだ一大データベース
●CD-Ｉ　MAH-JONG	制作：JIM 販売：JIM	日本プロ麻雀連盟に登録されている一流プロとの対戦、100問からなるプロテスト……本格派だ
●REMIX VUSUAKIZER	制作・販売： バーチャルイーストコーポレーション	音と映像をプレイヤーが自在にアレンジできる、対話性を強調した新世代音楽ソフト
●The Birds	制作・販売： 大日本印刷	300種の鳥を参照したり鳴き声を聞けるデータベースに加え、鳥に関する２本の番組が楽しめる
●BMB CD-Ｉ　カラオケシステム	制作・販売： 凸版印刷	マルチメディアとしての可能性を追求した、未来型カラオケ。年内には発売が予定されている
●シュミレーション英会話	制作：アルク 販売：アルク	サブタイトルは「体験アメリカ旅行」。シュミレーションゲーム感覚で学べる、英会話教材だ
●リクルートマルチメディア人間プラザ	制作・販売： リクルート映像	企業向けの、ゲーム感覚リクルーティング・ソフト。ケースに応じて制作するオーダーメイド
●「あいうえお」	制作・販売： フレーベル館・ポリグラム	幼時向けの語学教育ソフト。楽しく遊びながら学べる、という点に重点がおかれている
●SPEAK HARD	制作・販売： リコー教育機器	アドベンチャーゲームの形式を借りた、語学ソフト。ゲームを解くために語学力が要求される
●P P KARAOKE	開発・販売： ソニーミュージック	好きな組み合わせでメドレーを作ったり、リスナーが審査員になったりの、新世代カラオケ
●TOUCH THE "Kisses"	開発・販売： ソニーミュージック	人気グループPSY・Sの代表作のミュージックビデオを、インタラクティブ版にリメイク
●高岡早紀「Ni-ya-OO」	制作：ビクター産業 ※制作提案用サンプル盤	人気アイドル高岡早紀のヒット曲を、CD-Ｉならではの魅力でパッケージングしたサンプル

コナミゲーム大会が開催されました

KONAMI

◉まずはコナミックゴルフの各編集部総あたり戦



↑石埜対ファミ通戦。左側の女性がコナミ広報宣伝担当の砂井さん

賞品
コナミチームと奥武蔵カントリークラブで実際のゴルフでコンペご招待

『コナミックゴルフ』はいいゲームだ。その事実は本誌を印刷している㈱光村印刷の営業・佐藤さんが「コレ、面白いですね」と、しばし仕事を忘れて熱中、身を持って証明してくれた。さらに言うと、編集部の人間も見事にハマリ、あまりに皆が皆、遊ぶものだから、ソフトが行方不明に……。まったく、お恥ずかしい限りであります。

さて、その名作『コナミックゴルフ』ゲーム大会が９月25日、コナミ東京本社で行なわれた。出場するのは「ＨＩＰＰＯＮ　ＳＵＰＥＲ！」「ファミコン通信」「マル勝スーパーファミコン」の３チーム。それぞれ２人の選手が１ハーフずつ担当する、総あたり戦。

本誌からの選抜選手は、ＳＦＣブロードウェイ担当の石埜三千穂と、編集根本康弘。そして進行役はコナミの広報、砂井さん。

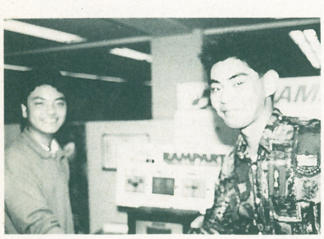
当日、会場にはある種の緊張感が漂っていた。「ファミ通」チームの手の中には、データを記した紙切れのようなものが。相当練習を積んだのだろうか……。「マル勝」チームは「15分しかやっていない」と広言。本当だろうか？　期末試験の朝、「昨夜、勉強しないでＴＶ観てたよ」とうそぶき、しっかり80点をとる中学生の発言のようなものではないのだろうか……。全ての疑問は、試合が始まれば明らかになる。かくして大会は開催された。ざっと、お伝えしよう。先鋒、石埜は見事な善戦。確実にパットを沈めていった。「ちょっと冒険」と呟いて、ミラクルショットを決める一幕も。続く根本も十メートル級のロングパットを三連発放ち、まず、対ファミ通戦は勝５星。

第二戦は対マル勝。このゲームの途中から、遅れてやってきたＧＢ担当編集・内田が参加。いきなり大叩きをする。「あれ、フックって右だっけ、左だっけ」と眩暈を誘う発言の一幕も。その上、マル勝チームに、「次のショットは強めの右ねらい」などとホラアドバイス。当然、相手にされなかった。しかし、その後は意外な健闘をみせ、まあまあの結果で終了。総合結果は何と「優勝」である。素晴らしいではないか。これでもう心のない読者から、「必勝本の頃は良かった」と馬鹿にされることもないのだ。帰途、我々の心は澄み渡り、陽気そのものだった。編集部に着いて「どうだった？」と聞かれても「いやだな、決まってるっしょ、優勝ですよ、ゆ・う・し・ょ・う」と余裕しゃくしゃくで答えることができた。が、我々の小さな天下は長くは続かなかった。「砂井さんから電話があって、もう一度計算したら、１ポイント差で、マル勝の優勝だったって」えー！　そりゃ、ないっスよ。

←内田のウソアドバイスが宙を舞った

結果
１位 ㊖スーパーファミコン
２位 ＨＩＰＰＯＮＳＵＰＥＲ
３位 ファミコン通信

◉おつぎはランパートのHIPPON編集部対コナミ軍団

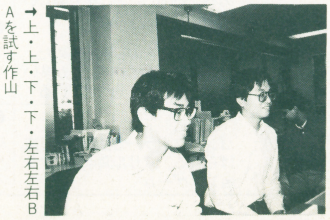


↑敗因は？「だってオプションがつかないんだもん」と依田は当時をふり返って述べた

賞品
１位 ＪＴＢ旅行券
２位 ディズニーランドペア券
参加賞　オレンジカード

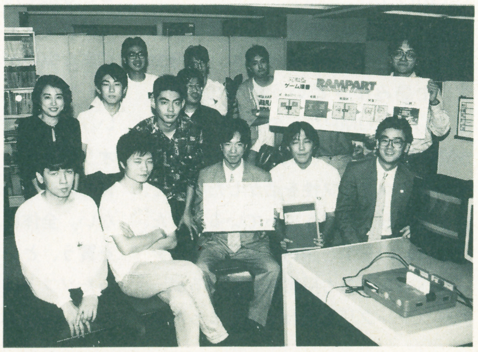
「接待」といえば、すぐに頭に浮かぶのはやはりゴルフだ。成金や土地持ちの人間を、企業人が「ナイスショット」「実に見事なスイングで」と持ち上げる。相手のＯＢボールをフェアウェイに投げて取り繕い、場合によっては自ら池ポチャミスショットを打ち、相手に強引に花を持たせる。いや、話は飛躍も逸脱もしていない。だってランパート大会の我々は、間の抜けた田吾作そのものだったのだから。10月４日、場所は四谷のＨＩＰＰＯＮ編集部。出場するのは作山、依田、元宮、岸本の４人。コナミからはペドロ、セブン、リボンの騎士、池田部長(サッカー部)の皆さん。進行役は早坂さん。ルールはトーナメント戦であったが、我々は全員一回戦で敗退し、その方法は成立しなかった。というのも、自分の陣地を自分ですっかり破壊し、壁を築くのに最も理想の陣形を造りだす、というコナミの巧みすぎる戦術に、すっかりド胆を抜かれてしまったのだ。「ランパートのコツってなによ」「カドを攻めりゃ、バッチリＯＫよ」。30分前の我我の作戦会議はまるでお笑い草となってしまった。このままではコナミの人が賞品を手にすることに…。事態を危惧した早坂さんが「では、両チームから２人選出して、決勝戦をやりましょう」とフォロー。が、それも無駄となった。決勝メンバー依田、元宮の壁ブロックは依然として置き場所を見つけられず、ただただムナしく回り続けた。このままでは、ずうっと大会が続くのでは……。その場に居合わせた人々の脳裏を悪夢が一瞬かすめた。しかし醒めない夢はない。よく編集部へ遊びにくる学生、菊池君が助人選手として参加。勝利を収め無事、大団円を迎えることができた。よかった。

←早坂さんから賞品目録を受け取る菊池君



→上・上・下・下・左右左右ＢＡを試す作山

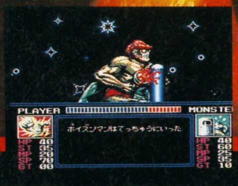
結果
飛び入り中学生
菊池武人君の優勝



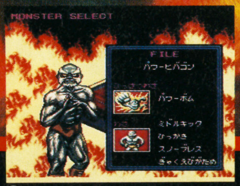
→ストロボが光らず、あせる一同。これは上手くストロボがついて、ひと安心の笑顔だ。

こんにちは、ＨＩＰＰＯＮ　ＳＵＰＥＲ！編集部の皆様、ゲーム大会にご参加下さいましてありがとうございました。読者の皆さんも是非コナミックゴルフ、ランパート大会をやってみてください。友達を何人か集めてわいわいやるのも、たまにはいいと思います。いっしょにゲームでいい汗かこう。コナミ広報担当、早坂でした。

①究極の魔法技、ピラニア攻撃!



②反則技の王道、鉄柱攻撃!



③みんな個性的なやつらだ!

PCエンジン Huカード/4メガROM　バックアップメモリ対応　予定価格¥6,800　1991年11月29日発売予定

サービステレホン 03-3268-6070　〒162 東京都新宿区下宮比町2-1　アスク講談社

Romancing Sa·Ga
ロマンシング サ・ガ

圧倒的な自由度を持つ ストーリー展開 RPGの新しい形が ここにある

■SFC■スクウェア■12月発売予定■価格未定

そこには舞台があるのみ。物語はプレイヤーが作る

スクウェアのゲームの特徴をあげるとき、〝世界観〟という言葉を抜きには語れない。現実のそれとは違う、架空の、しかし圧倒的なリアリティを持つ世界を、スクウェアはいつも作り続けてきた。その実力はFFシリーズで証明され、ゲームファンに高く評価されているのは言うまでもない。

その〝世界観〟をさらに煮詰め、よりリアリティのあるものを抽出しようとしたとき、そこから「観」が取れ〝世界〟だけが残った。『ロマンシング サ・ガ』は、このようにして作られたと想像される。

マルチシナリオ、マルチスタート。8人のキャラクターの中からひとりを選び、確立されたゲーム世界の中を自由に行動する。どの地点からスタートするかはキャラクターによって違う。そして、確立されたゲーム世界の中、他の仲間と出会いながら、自由に冒険を続けるのだ。

↑その世界のいたるところで物語は始まる

➡また、大都市でも同じように物語は動き始めているのだ

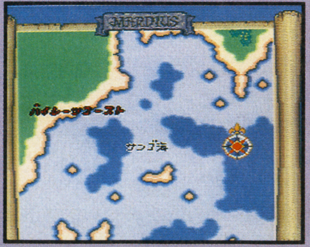
町から町へと瞬間移動！フィールドマップはない

『ロマンシング サ・ガ』にはフィールドマップが存在しない。町や村、洞窟などはトップビューのマップで表示され、あとはそれらの拠点の位置を示した地図があるのみ。拠点から拠点へはマップ画面（右上の写真）で地名を選択すれば一瞬で移動してしまう。

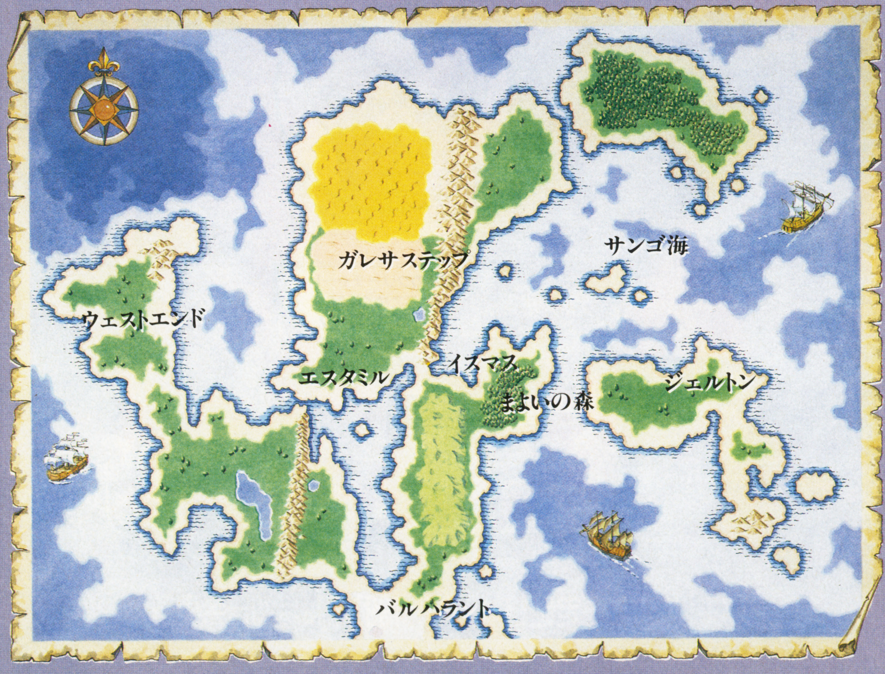
これは、RPGとしてはかなりの冒険である。戦闘をくり返しながら次の拠点へと移動し、命からがらに突破することで緊迫感や達成感を満たすのが従来の方法論だからだ。それをばっさりと切り捨て、新しいものを導入したスクウェアの冒険心に拍手を送りたい。

町から町への移動のために時間を費やす無駄を排除し、イベントの起こる拠点を中心にしてゲームは展開。プレイヤーにはイベントを無視する自由もあり、かなりスピーディーにゲームは進むのだ。

↑マップ画面を表示して、行きたい町を選ぶだけで←その町の入り口まで瞬間移動。こりゃ速いわ



➡船があれば陸以外の場所にもすぐ移動できるようになる



↑全体マップはこんな感じ。町と町が徒歩の移動じゃないから、それほど広く感じない

町の中で集めた情報で行動範囲が変わっていく

地図に記してある地名を選ぶだけで移動できるなら、いつでもどこでも移動できるのだろうか。それは違う。原則として、聞いたことのない地名には移動できない。移動するのは町の人々と会話し、情報を集めた後のことだ。あれ、それじゃ結局いままでの一本道RPGと同じじゃない？　と、思うかもしれないが、それも違う。情報は次々と与えられ、移動できる範囲がどんどん広がって戸惑うほどだ。どの順序で移動するかは、もちろんプレイヤーの自由だ。

←地図を手に入れ生まれ育った森からの移動が可能になった

参加、不参加にかかわらずイベントは発生、終了する

町や村で情報を集めていくと、次にすべきことが見えてくる。従来のRPGならば、それをしなければ新しい展開は起こらない。しかし『ロマンシング サ・ガ』は違う。イベントは無視してかまわないからだ。

←さて、返答はどっち？それによって違う展開が待っている

↑これを聞いたことで移動が可能になった

←別の船に乗ってもいいし、この船に乗るのも自由。迷え

たとえば、村の人から「どこそこの洞窟にだれそれが囚われているので助けて下さい」と頼まれたとする。ここでプレイヤーは「はい」か「いいえ」のどちらかを選択するのも自由なのだ。「はい」と答え、そのまま洞窟へ行って村人を助けるのもよし、「いいえ」と突っぱね、別の村へと移動するのもいい。

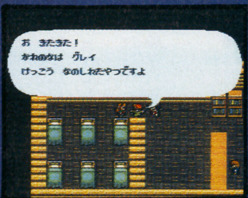
ただし、一回無視したイベントをやり直そうとして村に戻ると、イベントが終わっている場合もある。いろいろなところでイベント参加、不参加の選択をくり返す間にもゲーム世界で時間が流れ、プレイヤーをめぐる状況はどんどん変化していく。

ゲーム中のすべてのイベントに参加したいと考える人もいるだろうが、それも無理。8人の中から選んだキャラによって参加できないイベントもあるからだ。すべてのパターンを試すためには100回以上プレイしないと無理とか。大変だ、こりゃ。

キャラクター達の出会い

8人のキャラクターの誰を選んでも普通にゲームを進める間に残りの7人と出会うことになる。ここで仲間になってパーティーを組むのもよし、無視して一人旅を続けるもよし。すべてはプレイヤーの自由である。

キャラクターの出会いの場はある程度固定されているようだ。たとえばアルベルトでプレイすると南の浜辺でシフに出会えるのだが、シフでプレイすると同じ場所でアルベルトに会えるようになっている。



←誰かに紹介すると言ってたが、それがグレイとは！

←他の7人の情報を聞くとなぜか嬉しくなるんだよね

イラスト／小林智美　ⒸSQUARE

自由討論

1. マルチシナリオについて

8人の最初の部分を少しプレイしてみたんだけど

野安（以下N）　本来、ここは開発者の人達の談話を載せるつもりでとったスペースなんだけど、なんせ取材したのが10月初旬。年内発売を目標に開発が追い込みの真っ最中。とても話を聞くところじゃなかったので、編集部依田くんとの対談で『ロマンシング サ・ガ』の魅力について触れてみることにします。

依田（以下Y）　ども、依田です。それにしても取材、疲れましたね。

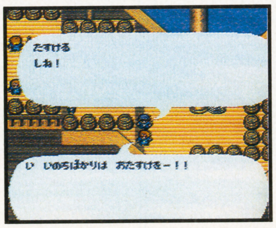
N　時間かかったもんねー。なんせスタート当初は8人のキャラクターがいるから、それぞれのキャラのオープニングイベントが30分かかったとしても、それだけで4時間プレイしなきゃなんない計算でしょ。さらに撮影したりするわけだから、時間がどんどん過ぎていく。

Y　でも、シナリオがまだ完全につながっていない段階だから、1日の取材ですんだんですよね。

N　そーだよな。この8本のストーリーが、マルチシナリオでどんどん枝分かれしていくわけだろ。たとえば最初のイベントに参加する、しないの両方をプレイしてみるとしたら、8の倍だから16回プレイする必要があるわけだもんな。

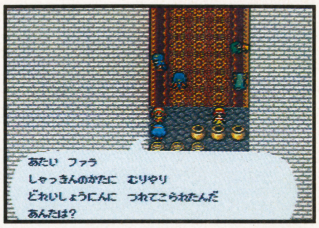
Y　さらに枝分かれしたら32、64、128…。まるでネズミ講ですね。

N　ネズミ算のことか？　それはさておき、実際にはストーリーが進む間にキャラクター同士が出会うから、無制限に枝分かれするわけじゃないけどね。



←海賊になって物語に関係なく略奪をくり返すのがいいよな

↑ずっと盗賊やってるのもいいよな。え？盗賊はずっとやってられないんだっけ？



↑選択枝の選び方によっては、こんな展開になることも。他の道もあったはずなのに…！

すべてのパターンの踏襲は無理。とはスクウェアの弁

Y　実際には、何十というイベントへの参加の有無があって、キャラクターによってイベントの順序が変わるから、全部のパターンを踏襲するのは無理、とスクウェアは言ってましたよね。

N　でも、そんなことチャレンジするヤツいるか？

Y　いますって。イベントはすべてクリアしないと損した気分になるヤツ。

N　あー、なんかそういうプレイ方法って正しくない気がする。好き勝手にゲーム世界で遊べばそれでいいゲームなんじゃないのかな、これ。

Y　シナリオ主導のRPGが多いですからね。勘違いしてる人もいますよ。

N　スクウェアって世界観作るのがうまいメーカーだけど、これはその究極の形だと思うの。ゲームのための世界じゃなく、世界の中で出来事が起きてるように錯覚しそうになる。そのあたりを味わうためにはイベントの突破にむきになっちゃダメだと思うけどね。

Y　あら、きれいにまとまりましたね。

↑出会いは嬉しいけど、わざとひねくれて仲間にならないでいることも可能。自由だなあ

←でも考え直して仲間になったりすることも可。自由だなあ

8人のキャラクター、それぞれのプロローグ

アルベルト
（貴族の息子）

イスマス城の城主ルドルフと妻マリアの間に生まれたアルベルト。8人の代表として、どのようにゲームが進むかを説明する。

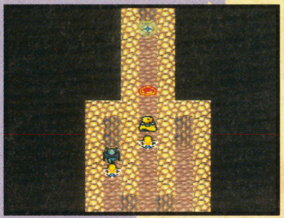
ゲームスタート時、アルベルトは自分の王が治める土地の東端の洞窟にモンスターがいることを知り、姉とふたりの衛兵の4人でモンスター退治に出かけた。ここの洞窟にいるモンスターを倒し、城に戻ると、皇太子が姉への結婚を申し込みに訪れた。その日、城内は幸せ一色に彩られた。

しかしその夜、モンスターの軍団が城を襲撃する。城が敵の手に落ちるのは時間の問題となり、アルベルトと姉はふたりで秘密の抜け穴から脱出を試みる。が、そこにもモンスターが！　とてもふたりとも逃げられる状態ではなかった。姉は自分の命を犠牲にしてモンスターとの交戦を選び、アルベルトを崖から突き落とす。アルベルトはそのまま水に落ち、意識を失ってしまう。

アルベルトが目覚めると、そこは見知らぬ町の見知らぬ家。ひとりの少女がアルベルトを助け、看病してくれたらしい。姉の死を知らないアルベルトは、弱った体を奮い立たせて立ち上がる。皇太子のところに行って、自分の城へ救援隊を出してもらわなくては！

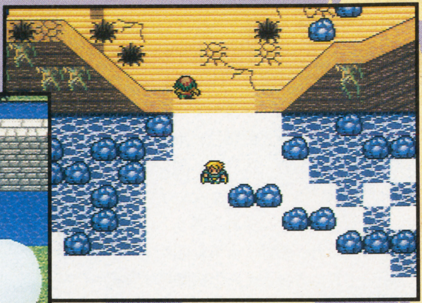
少女の言葉を振り切り、家を出て町はずれの桟橋へ行くアルベルト。船に飛び乗り、皇太子のところへと急ぐのだった。

しかし、アルベルトに降りかかる運命のいたずらはそれだけでは終わらない。



←洞窟の中をずいずい進むアルベルト。ここのボスは間近だ

➡姉のディアナに言われるままにモンスター退治に出かけることになるアルベルト。ちょい優柔不断か



⬇物語は急転直下。突然城を襲ったモンスターから逃れようとするふたり
➡しかし、助かったのはアルベルトだけ。南の浜辺でようやく自由になる

ここ数年見られなかった大嵐がアルベルトの乗った船を襲い、船は難破。大波にほんろうされ、着いたところは極寒の浜辺だった…。

――と、これがアルベルトのオープニングシナリオ。ここから先は選択肢の選び方によってゲーム展開はどんどん分かれていく。どんな物語を歩むかは、プレイヤー次第というわけだ。

クローディア
（森の番人）

バファル帝国の首都メルビルの南にある迷いの森。人間の侵入を拒むこの森は、鳥や動物の楽園だった。クローディアは、森に住む老魔女オームに育てられた少女だ。

ある日、クローディアはモンスターにつかまっているひとりの青年を助ける。彼は自分の名と、自分が帝国の親衛隊員だということを告げ、お礼に城まで来てほしいと言う。外の世界を知らない純粋なクローディアは、言葉通りに城を訪れるのだが……。

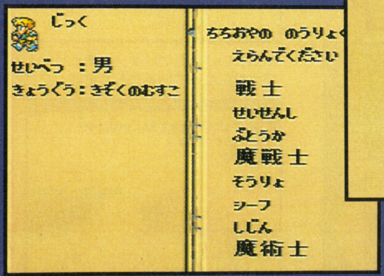
←森の動物達と会話ができる純粋な少女。それがクローディア

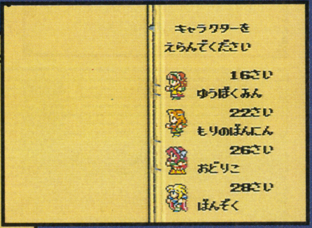
←ひょんなことで外部の人間と出会ったことから物語が始まる

主人公のパラメーターを自分自身で作り上げる喜び

8人のキャラクターが用意されているとはいえ、プレイヤーはただ用意されているプレイヤーを選んでプレイするだけではない。手を加え、自分なりのキャラクターにすることができるのだ。

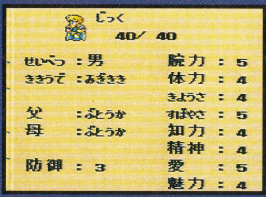
8人の中からひとりを選び、名前をつけた後、両親の職業を選ぶことになる。どの職業を選ぶかによって主人公のパラメーターが変化する仕組みだ。両親の職業は8種類ずつ用意されているので、8×8の64種類の組み合わせが可能。さらにキャラクターごとにパラメーターに個性があるので、それとの組み合わせにより千差万別の初期パラメーターが出来上がるというわけだ。





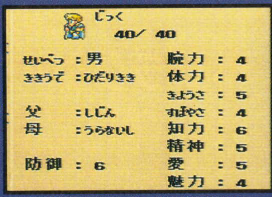
⬆最初にキャラクターを選んで、
←次に両親の職業を選ぶ。これですべてのハラメーターが決定されるのだ

サンプル❶



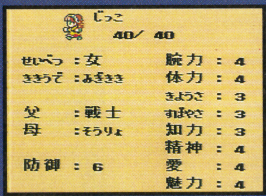
←貴族の息子アルベルト、両親を武道家にしてみた

サンプル❷



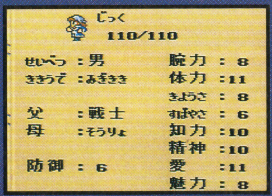
←次は詩人と占い師にした。腕力が落ちてしまった

サンプル❸



←今度は両親の職業を同じにして比較。こんなに弱い

サンプル❹



←キャプテンホークならこんなに強くなる。不公平？

ジャミル
（都会の盗賊）

海上、陸上の交通の要所として発展した世界一の大都市エスタミル。暴力、犯罪、貧困がはびこっていたものの、そんな環境の中、盗賊として力強く生きていたジャミル。何度も危ない橋を渡りながらも生き延びてきた彼がギルドの財宝を求めて下水道へと侵入したところから、物語は始まる。

←あーあ。こんなこと知らなければ平和な人生だったろうに

アイシャ
（遊牧民）

北バファル大陸の乾燥地帯ガレサステップに住むタラール族。その族長ザムの孫娘がアイシャだ。まだまだ遊びたいさかりで、今日も馬にまたがり草原へと出掛けていく。モンスターと遭遇したが、ひとりの男が現れアイシャを救った。そして、この男との出会いがアイシャの運命を大きく左右する。

←年頃だけど遊びたい盛り。アイシャちゃんは微妙な年齢なの

グレイ
（冒険者）

世界各地の眠れる財宝を狙って一年中旅を続けているグレイとその仲間達。今回の標的はリガウ島。島の北の港町ジェルトンに到着したグレイは、情報を集めるうちに、島の中央にある草原の話を聞く。そこに何があるのか、とりあえず向かってみることにしたグレイだった。

←世界各地の財宝を求めて旅する間に、事件が発生するのだ

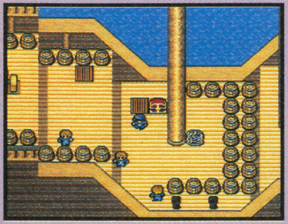
バーバラ
（踊り子）

バーバラとその一行は、北バファル大陸の北端ノースポイントから、ユーエン大陸の西端ウエストエンドまで続く長い道を旅しては、商売をしたり芸を披露して生計を立てている旅芸人。長い旅の末、一行はウエストエンドにたどり着き、そこで話を聞いている間に事件に巻き込まれていく。

←旅芸人はひたすら西を目指した。そこでは運命が待っていた

キャプテンホーク
（海賊）

美しいサンゴ海。ここを根城にする海賊キャプテンホークは、日々そこを通る船を襲っては金銀財宝を奪っていた。ある日、海賊の拠点パイレーツコーストに戻ったとき、海賊の集会で仲間のブッチャーと激しく口論してしまう。それが我が身にどう影響するかは、そのときはわからないままに。



←船を襲っては財宝を巻き上げる海賊。豪快なオープニングだ

シフ
（蛮族）

南極に近い極寒地バルハラント。ここに住む狩猟民バルハラ族の村の中にガドという長が治める村がある。ここに住むのがシフ。2メートル近い巨体の蛮族だ。今年は気温が高く恵みも多いが、モンスターも多く出没していた。ある日、シフが村の近くの洞窟に向かうところから物語が始まる。

←村の近くの洞窟までモンスター退治に出かけるシフであった

自由討論

2. 8人それぞれプレイしたけど

それぞれの物語がどんどん絡まっていくのがスゴイ！

N　で、今度はキャラクターと、それに関する物語についての意見を言う番なんだけどさ、このゲーム、ストーリーがすごく立体的だよね。

Y　立体的っつーと？

N　今回の取材みたいに8人をちょこっとずつプレイするとわかることだけどさ、たとえばアルベルトでプレイすると、オープニングシナリオのときに大嵐に遭うじゃない。で、船が流れ着いたところが白銀の世界で、そこでシフに会うよね。で、その後シフでプレイしてみると、スタートの村が白銀の世界で、ここでアルベルトと出会えるんだ、と前もってわかる。だから、いつ会えるのかってワクワクできる。

Y　1度プレイしただけじゃわからない楽しみってヤツですね。

N　あと、うまいなあって思ったのが、村の人が「どこそこに大嵐が来てるらしい」とか情報をくれるとこ。おい、それ俺がさっき遭遇した嵐だ。って今はシフでプレイしているのにごっちゃになったりする。でもこれで、「誰でプレイしても同じように世界は動いてるんだ」って納得しちゃったもの。

Y　世界観を作るテクニック、ってヤツですか、やっぱ。

N　同じ世界を生きているから、きっとどこかで巡り合える。だから他の7人と早く会いたいな、と思っちゃうんだよな。最終目的もわからないままにゲームに没頭しちゃった理由はこれだね。

なんか『ハビタット』に通じるものを感じない？

N　話は変わるけどさ、『ハビタット』ってあるじゃない。パソコンネットのゲームで。

Y　みんなで同じ町の住人になって、好き勝手できるっていうヤツですよね。

N『ロマンシング サ・ガ』って『ハビタット』に似てるな、と思わない？なんかさ、主人公が冒険してなくてもゲームの中では住人が生きてて、なんか楽しくやってるような気がするんだよね。『ハビタット』で、自分以外の住人はコンピュータが担当しているとしたら、こんな感じになるんじゃない？

Y　はあ…。

N『ウィズ』はRPGのゲームマスターとメンバーをコンピュータに担当させたことが始まりでしょ。『ロマンシング サ・ガ』は、どこかにある架空世界そのものをコンピュータに担当させた新しい形のゲームのような気がする。

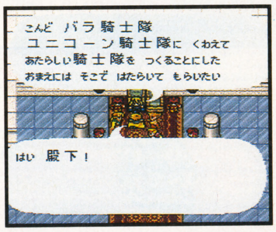
Y　うわー、強引な結論っすね。

N　ストーリーやレベルアップじゃなく、世界を楽しむRPG。『ロマンシング サ・ガ』は、きっとそういうゲームなんだと思うな、私は。

↑いろいろなところでいろいろな出来事が同時に進行していることがよくわかるでしょ？

↑この嵐でアルベルトは遭難するわけ。で、近くの浜辺にたどり着いてシフにめぐり会う

←さりげないセリフでゲーム世界の雰囲気が盛り上がる



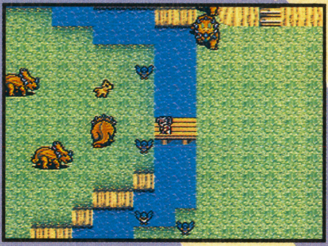
←唐突に発生するイベントもあるけど、それはごく一部のこと

↑たいていのイベントは無視しようがどうしようがクリアになんの影響もないのである

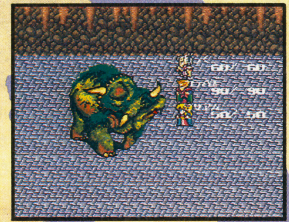
味方は3列、敵は4列。立体的思考を要するバトルシーン

敵と接触することにより戦闘が開始するのだ！

右の写真を見ればわかるように、モンスターは画面上に表示され、うろちょろ移動している。彼等に接触すると戦闘が始まる仕掛けだ。だから、敵と接触しないで逃げ回っていれば、ほとんど戦わずにゲームを進めることができる。ただし、そんなことは現実問題として無理だし、だいたいキャラクターが成長しない。やはり適度に戦いながらゲームを進めよう。



↑モンスターがウロチョロしている。触らずに突破できれば戦わずにすむけど、無理だよ



←敵は一匹だけど、とてもデカイ。しかも強い。どうしよ？

フル画面で展開する迫力満点の戦闘シーン

戦闘画面はサイドビュー。味方は最大6人パーティー。最大で10匹前後のモンスターと対戦する。戦闘方法はコマンド入力式の、いわゆる通常のRPGの戦闘と同じで、リアルタイム制は導入されていない。ゆっくり戦略を練ってからコマンド入力をしてもだいじょうぶだ。

戦闘の特徴は、「戦う」というコマンドがなく、装備している武器の名前が表示されること。Sa-Gaシリーズのファンにはおなじみの方法だ。武器は最大8個まで装備でき、どの武器を使うかを毎ターンごとに選択することになる。武器をパーティー共有のアイテム欄に入れてしまうと、再び装備したときに熟練度というパラメーターが落ちるので注意しよう。

剣の他には「防御」「逃げる」などのコマンドがある。「逃げる」コマンドはパーティー全体が逃げるのではなく、そのコマンドを入力したキャラだけが戦闘から回避することになる。

また、もちろん魔法もあり、派手なビジュアルが楽しめる。魔法は「光」「火」などいくつかの系統に分けられている。

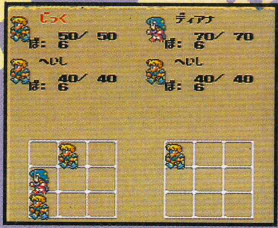
なお、画面写真を見て「FFと比べてキャラが小さい」と感じるかもしれないが、それは目の錯覚。完全に同じ大きさだ。キャラが小さく見えるのは背景が画面サイズいっぱいまで描かれているからなのだ。

↑こっちも最大6人パーティーになれるけど、モンスターも大量に出現するんだよな

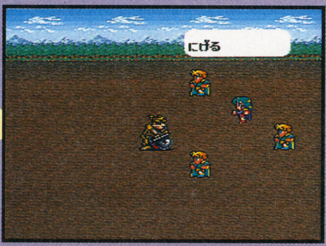
←魔法を使用したところ。ハデなアニメーション効果が確認できる。ちなみにこれは「火」の魔法である「火の鳥」である。

前列、中列、後列 敵との距離が鍵を握る

『ロマンシング サ・ガ』の戦闘の特色は、パーティーのフォーメーションにある。前、中、後列の3段階にわたりキャラを配置することができる。また、敵モンスターは4列になって登場する。前列のモンスターを倒すとパーティーが前進し、2列目にいたモンスターに接近できるという仕組みだ。直接攻撃の武器の種類、必殺技、魔法などには攻撃距離が設定されているので、どういうフォーメーションで戦うかが重要な戦術になるというわけだ。



←前列、中列、後列、能力に合わせたフォーメーションを！



↑HPの低いキャラを下げ、強いキャラを前に出す。他にもいろいろな戦法が考えられそう

使うほどに強くなる武器、必殺技、そして魔法

『ロマンシング サ・ガ』では、武器ひとつひとつに熟練度というパラメーターが設置されている。これは武器を使えば使うほど攻撃力が上がり、なおかつ必殺技という新しい攻撃を編み出すことができるというものだ。これにより、新しい高級な武器より、使いなれた安い武器の方が攻撃力があることになる。必殺技は最大4つまで習得できるが、一度でもその武器を装備からはずしてしまえば必殺技はすべて忘れてしまうので注意が必要だ。

なお、魔法に関してだが、習得するのではなく、どうやら店で購入するらしい。どのような魔法があるのかなどはまだ不明。続報を待ってほしい。

↑剣の熟練度を上げると通常以上の攻撃力を持つ必殺技が使える

戦闘を経験した分だけキャラクターは成長する

『ロマンシング サ・ガ』の成長システムは、基本的に『Sa-Ga』と同じ。経験値によって成長するのではなく、戦闘時に使用した武器やアイテム、魔法などによって各パラメーターが上がっていくというシステムを採用している。

どのパラメーターが上がるかは使用する武器やアイテムによって違うが、原則的に「腕力」「体力」「素早さ」「器用さ」は武器によって、「知力」「精神」「愛」「魅力」は魔法によって上がっていく。また、HPに関しては使用した武器などにかかわらず成長するようだ。

↑使用した攻撃方法によってキャラクターの成長は変化。プレイヤーの個性が反映するのだ

ファイナルファンタジーⅣ

「ファイナルファンタジーⅣ」圧縮攻略の第2弾をお届けします。このコーナーはFFⅣをどれだけ短い時間でクリアできるかを研究するページです。そのために要点のみを抜き出した構成となっているので、どうかそのつもりで読んでください。それでは、まずパート1のおさらいから。

ミスドラゴンは カインと一緒に倒そう

本誌10月号の「FFⅣ圧縮攻略」ではカインをパーティアタックで戦闘不能にしてからミストドラゴンに挑むのがいいと書いたが、さらに研究を続けたところ、カインと一緒に闘う方が効率がいいことが判明した。目標タイムはこれによって00:18から00:11へと一気に7分も縮まった。

ここまでのタイムアタックの基本は余分な行動をしないこと。ミストの洞窟を目指すときも、城の南西にある森でチョコボに乗り、敵との遭遇を避けるのがいいだろう。また、宝箱をわざと取らずに済ませる方法もあるので、00:10を切ることも可能なはず。いろいろと試してみてほしい。

➡ミストドラゴンは、カインと力を合わせた方が早く倒せるよ

地下湖での戦闘も避けて オクトマンモスへ急げ!

地下湖でテラを仲間にすると様々な呪文が使えるようになる。特にケアルラは治療にも攻撃(対ゾンビー用)にも重宝する。が、実はここで経験値を稼がなくてもオクトマンモスに勝てることがわかった。とすると、コイツを倒すまでのタイムも大幅に短縮できるはず。目標タイムは00:46だったが、何とその半分近くの00:25となった。タイムアタックのコツは、宝箱をなるべく取らないようにすることだ。ザコとの戦闘を避けているわけだから当然ギル(お金)も不足——これが一般的な考え方だろう。しかし、このページの右下のコラムを見てもらえればわかるように、アイテムを増殖させる技が発見されたので、ギルの心配はまったくなくなったのである。核となるアイテム以外——つまり入手しやすいアイテム(ポーションやテント)などは取る必要がないわけね。取るべきものを究極に絞ると「アイスロッド」「エーテル」「シャドーブレイド」「ハデスの防具(3つ)」ぐらいか。

⬅オクトマンモスにはサンダー系の呪文が有効。チョコボも◎

オクトマンモスへの戦略はこれまでと特に変わっていない。ただ、セシル以外の2人のHPにはあまり気をつけなくてもいいようだ。戦闘不能になっても、である。それがイヤならリディアにブリンクの魔法をかけておくのもひとつの手。テラはその後サンダーを連発。リディアはチョコボキックで攻撃、MPが切れたら回復あるいはアイスロッドをアイテムとして使うのがいいだろう。

——と、オクトマンモスまでのタイムアタックはこんな感じか。

アントリオンをクリアで 00:40を目指してみよう

吟遊詩人ギルバートを仲間とした一行はアントリオンの洞窟を目指す。ここでも戦闘を避け、とにかく先へ進むようにしよう。洞窟内を移動しているときからLとRのボタンを押しっぱなしにして、すぐに逃げられるようにしておくこと。

もちろん、宝箱も無視する。が、例外はある。ギルバートの武器である「ラミアの竪琴」は取らなくてはダメだ。

洞窟内にセーブポイントが1ケ所ある。しかし、これも無視。セーブ時のタイムロスも避けるようにしなくては一人前のタイムアタッカーとはいえないからね。

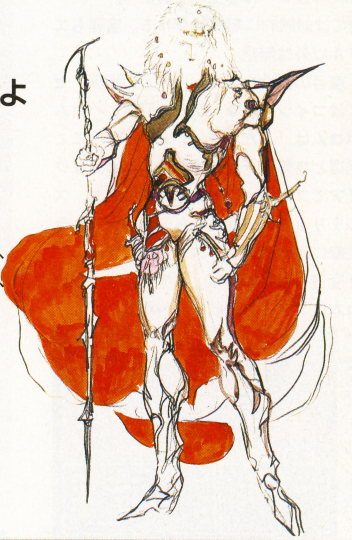
アントリオンとの戦闘は「あんこく」よりも直接攻撃の方が時間短縮となるかもしれない(かなり危険だが)。リディアは戦闘不能になっても放っておくのがいいと思われる。それまではチョコボがアイスロッド。ギルバートは、ひたすら回復だ。

⬅アントリオンへの攻撃は反撃を恐れずに直接攻撃で対処せよ

VSマザーボムは 一発勝負で時間短縮せよ

ローザを仲間に加えたらホブス山へ。ここでタイムを短縮しようと思ったら宝箱を取らないようにするべきであろう。ここのマップを覚えている人なら、これでかなりタイムを縮められることがわかるはず。が、それに伴うリスクも、もちろんある。そうセーブをせずにマザーボムに挑まなければならないわけだ。これはかなりプレッシャーとなる。戦略は単純。大爆発前はギルバート(回復)以外は全員攻撃。爆発後は、セシルが暗黒、ヤンはボムから通常攻撃、それ以外の3人は回復。これだけだ。

どうしても安全にいきたいのならローザに1度スロウをかけさせておくといい。

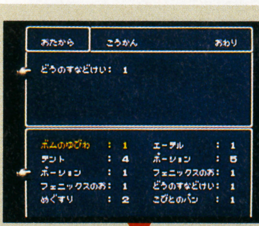


★ポーションを増やせ!

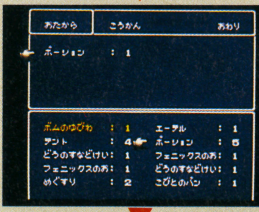
ふたつしかないポーションを何と255個に増やしてしまうという、まるで手品のような技が発見されたので報告しよう。

やり方は少しややこしい。まずアイテム欄にポーションの項目をふたつ用意する。ただし、そのふたつの個数の合計が99以下でなければダメだよ。次に戦闘終了後の「おたから」画面を待つ。この画面が出たら作業開始。「こうかん」モードで増やしたいアイテム(この場合はポーション)と拾ったものとを交換する。続いてもう一度交換。が、これは増やしたいアイテム同士で行う。すると、交換は行われず、ひとつの項目にまとめられる。最後は別のアイテムを欄外に置き、「すべてもっていく」で終了させる。

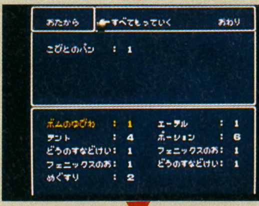
——以上の作業が終わったらフィールドをウロウロしてモンスターとの遭遇を待とう。何のモンスターでもいいから、とにかく戦闘。このときにアイテムを使おうとすると増したいアイテムが0と表示されているはず。これを使うのだ。そして戦闘を終了させ(逃げる、でもいい)アイテム欄を見ると…「た5」となっているね。それなら成功だ。「た5」とは255のこと。好きなだけ使っておくれ。ギルに困ったらこれを売ってしまえばいい。戦闘中に使えるアイテムなら他のものでも増やすことができる。うき。



⬅お宝が出たら増やしたいアイテムを欄外に一度置き…



⬅「交換」で同じアイテムに重ねておく。それから…



⬅他のアイテムを欄外に置き、すべて持っていくを選択する

⬅あとは戦闘中に0個のアイテムを使用すればOKだ

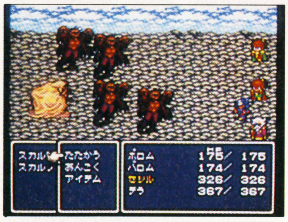
スカルミリョーネを倒しパラディンになろう！

ひとりになってしまったセシルにパロムとポロムが加わった。目指すのは試練の山だ。が、そこへ向かう途中に少しばかり経験値を稼ぎ、この双子を育てておくのがいいと思われる。狙いは、もちろんズー。デスプリンガーで殴れば一撃で戦闘不能にさせることができる。試練の山までにひとつかふたつはレベルを上げておこう。

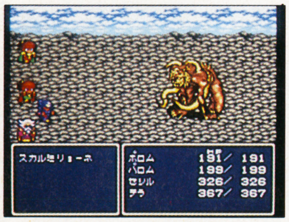
山では対照的に戦闘は避ける。宝箱もエーテル以外は無視。

1度目のスカルミリョーネとの戦闘。セシルはコイツを攻撃、テラは回復。パロムとポロムは「ふたりがけ」もいいが、ここは回復と攻撃に分かれてみる。パロムはファイアでスカルナントを1匹ずつ始末。スカルミリョーネが倒れたらテラはケアルラで攻撃にまわるのがベスト。

2度目も戦略は同じ。1度目もそうだが、パロムはファイアの前に「強がる」べし。



↑二度目はスカルナントをファイアで1体ずつ仕止める作戦で



←二度目はセシルさえ生き残っていれば何とかなると思われる

★武器だって増やせるよ

先に「アイテム増殖」の技を紹介したので、今度は「武器増殖」について書いてみたい。

まったく違う方法なので、よく読んでおくれ。

以前に「戦闘中に盾と武器をはずし、違う武器を装備させると、前に身につけていたものが増えることがあります」とのハガキ（住所と名前が書いてありませんでした）をいただいた。“…増えることがあります”という部分が気になるよね。何だか、乱数の要素でも入っているかのようだ。

そこでピンときた。そう、ただ装備を変えるのではなく、その手順が問題となるのではないか、と。

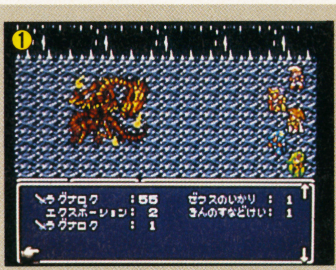
ではその技を紹介しよう。

まず、増やしたい武器と盾とを装備し、戦闘モードに突入する（わかりやすくするため、この時、アイテムを詰めて置いておくこと）。カーソルをすぐ上にアイテムのない空白へ持ってゆき、Aボタン。そしてそのままカーソルを身につけている盾まで移動させ、またAボタン。これで盾がはずれたね。

今度は（身につけている）増やしたい武器をはずし、先と同じ空白に置く。これだけだ。

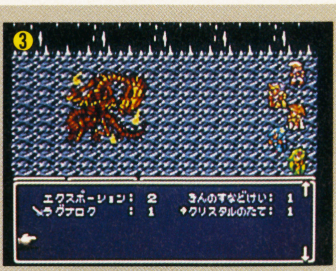
あとは戦闘を終了させて装備のコマンドを実行。すると、武器のあったところに「た5」が表示されているではないか。あとは装備コマンドでカーソルを先の空白に持っていってAボタンを連続で6回押すだけ。アイテム欄を見ると…ね、増えているでしょ。

エクスカリバーを増やしてエッジに投げさせたり、あるいは売ってギルを稼いだりなど、いろいろと利用できるぞ！



↑戦闘時に、まずアイテム欄を開く。すぐ近くにアイテムのない空白を選んでから…

↑盾をはずそう。先に空白を選んでいるので盾は勝手に消えてくれるはず。次は武器をはずす



↑武器を置く場所は、最初に選んだ空白。そこに盾が置かれていなければ成功である

↑戦闘を終了させたら、さっそく装備コマンドを使おう。うまくいかなくても何度が挑戦せよ

闘い方を間違えると死！バロン城は怖い場所です

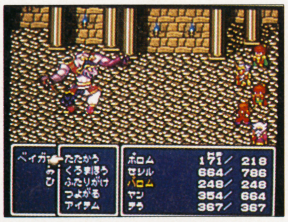
セシルがパラディンになった時点での目標タイムは01：20ぐらいかな。下山途中は経験値を稼いで、セシルのレベルを10にしておきたいところ。チョコボでミシディアに戻って装備を整えたら、今度はバロン城へと向かうことになる。

地下水路では、例によって敵から逃げまくり、宝箱も無視する。いや、取るべきアイテムが2種類あった。エーテルと古代の剣である。水路の出口でセーブしたら、いよいよバロン城へと足を踏み入れる。

まずベイガンとの戦闘。呪文攻撃はリフレクされるので最初の「ふたりがけ」だけにしておく。セシルとヤンは胴を攻撃、テラはそのふたりにブリンクしたあとで回復、パロムとポロムもひたすら回復——これが基本的なパターンだと思われる。ハイポーションを持っていても乱用は避けること。ここぞ、という場面で使おうね。

続いてカイナッツォ。ここでは直接攻撃ではなく呪文を主体とした戦略がベストであろう。水のバリアをサンダー系の魔法で破壊しなければ話にならない。サンダガなら2回で倒せるが、呪文の詠唱時間の短いサンダーを連続させた方が安全かもしれない。この辺りは好みか。セシルとヤンは攻撃ではなく回復に専念するべきだろう。

その後、一行は「土のクリスタル」を手に入れるためにトロイア城へ。ここに到着した時点での目標タイムは01：45前後。



↑ベイガンは魔法攻撃されるとリフレクをかけてくるので注意

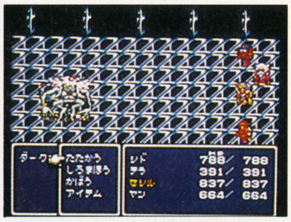
←カイナッツォへはサンダー系の呪文が有効。バリアを破れ！

↑バリアを破っておかないと津波攻撃がくる。かなり痛いぞ

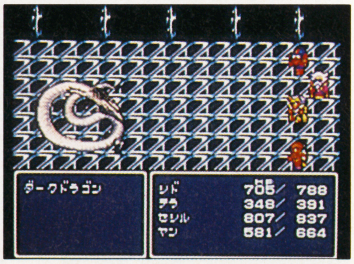
「ささやき」を防ぐにはルビーの指輪を装備せよ

テラにルビーの指輪を装備させてからダークエルフとの戦闘へ。隊形はセシルだけが前衛。テラはセシルとシドにバーサク、その後はケアルダで回復。他の3人はひたすら攻撃だが、セシルのHPには注意。危いと思ったらヤンもポーションなどによる回復をやらせるのがいいだろう。

バーサクさえかけてしまえば、もうこちらのもの。ブリンクを唱えておけばダメージも減る。安全策だね。トロイア城に戻ったところで02：00を切っているのが理想。



←ルビーの指輪は「ささやき」を無効にしてくれるので有利だ



↑回復に重点を置いた闘い方をしていれば大丈夫。スロウの呪文を唱えておくのも忘れないようにね

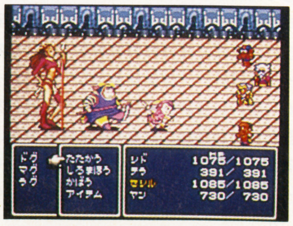
この辺りで少しばかりレベルを上げておこう

——ゾットの塔へ。

この時点でのセシルのレベルは、おそらく16前後だと思う。これでも、この塔のボスキャラ的存在であるメーガス三姉妹とバルバリシアは倒せるだろう。しかし、倒せるだけでは何にもならない。タイムアタックをしているのだから、ボスを素早く倒せるようにすることを考えるべき。そこで経験値を稼いでみることにしよう。

この塔には、経験値稼ぎにピッタリの敵が出現する。マリオネイターと、コイツが召喚するマリオンだ。セシルとシドが宝箱に隠された武器を手に入れると、急に強くなるよね。そうしたら戦闘開始。

「たたかう」コマンドを選択するときのタイミングは、右上に表示されていた「しょうかん」のウィンドウが消えた瞬間かな。早すぎても遅すぎても具合がよくないからね。どうしても短時間で切り上げたいのなら、セシルとシド以外を戦闘不能にしてしまうことかな。特にヤンは攻撃力が低いし、結局別れてしまうし…で、育ててもあまり

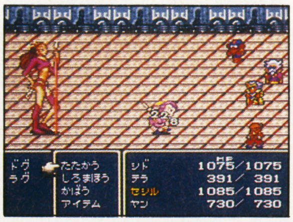


↑メーガス三姉妹は、真ん中のマグを直接攻撃しまくるのだ

意味がない。好きにして。

メーガス三姉妹との闘い。セシルとヤン（ただし「ためる」）はマグを攻撃、シドはひたすら大地のハンマーをアイテムとして使いまくる。テラは回復専門なのだが、パーティにリフレクをかけられることがあるので注意。ポーション系で少しずつ体力を回復させてゆくのがいいだろう。

倒したら、すぐ右にあるセーブポイントでセーブしておこう。



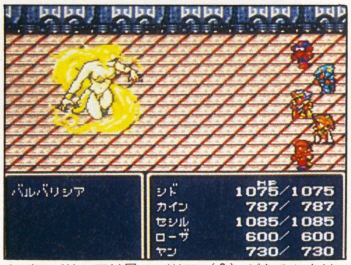
➡マグさえ倒してしまえば、あとは楽。バイオの呪文も有効だ

バルバリシアにも大地のハンマーを使え

体力を回復し、セーブしたら、今度は四天王のひとり——風のバルバリシアに挑むことになる。ここでテラが抜け、代わりにカインとローザがパーティに加わる。戦闘がはじまる前に隊形に考えておこう。セシルとヤンが前衛、残りは後衛。カインはジャンプしまくりなので後衛でも問題なし。

セシルは回復と治療をしながら攻撃。ヤンは攻撃だが、バルバリシアがバリアを張っているときは「ためる」。シドはバリアのないときは大地のハンマー、それ以外は治療。カインは常にジャンプ。ローザは回復と治療に専念——こんなところだろう。あ、そうそう、コイツにはスロウが効くので忘れずに。クモの糸でもいいよ。こうしておけば、バリアのない時間が長くなるので闘いやすくなるはず。

バロン城へと帰ってきたところで02：50を切りたいね。レベルは23前後かな。



⬆バルバリシアは風のバリア（?）があるときは攻撃が当たりにくい。ジャンプで頭上攻撃しよう

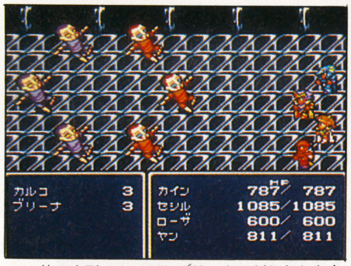
⬆バリアがないときはシドのハンマーが使える。スロウを唱え相手の行動を遅くしておくのがいい

マグマの石を使って地底世界へと進もう！

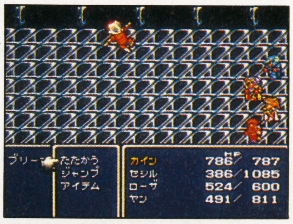
カインからもらったマグマの石をアガルトの村の井戸で使うと、地底世界への道が開ける。早速、進もう。

イベントを経て、ドワーフの城へ。まっすぐに進んでジオット王に会ってもいいが、そうするとすぐにカルコブリーナとの戦闘に突入してしまうので、ここは左の階段を上がり、アイテムショップへ。ハイポーションを買いこんでおくのがいいよ。

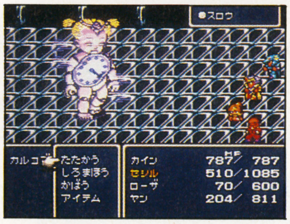
カルコブリーナとの戦闘で気をつけなければならないのは合体させないようにすること。スロウをかけてから攻撃。カルコとブリーナを1体ずつ残したら「砂時計」（あるいはストップの呪文）でカルコの動きを止めてしまうのが安全策。ただし、カルコをあと一撃で倒せるぐらいのHPにしておくこと。ブリーナを倒し、それからカルコにとどめを刺すだけだね。



⬆6体の人形。カルコかブリーナのどちらかを全滅させてしまうと合体するので注意したいところ



➡1体ずつにしたら総攻撃。相手の残り体力を計算しておこう



⬅失敗すると、この通り。あー、余計な時間がかかっちゃうよー

ゴルベーザとの戦闘！リディアも再登場だ

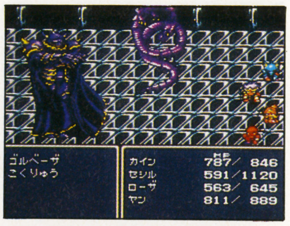
ゴルベーザは、カインさえ戦線復帰できれば楽勝だろう。最初はセシルとリディアでフェニックスの尾を使いまくり、戦闘可能キャラを増やし、そしてハイポーションで回復してゆくのが基本パターン。

危機をしのいだら、攻撃開始。カインはジャンプしまくりだ。それ以外は回復を基本とし、余裕があったら攻撃。リディアのタイタンも有効。ゴルベーザを倒した時点で03：05ぐらいが目標。

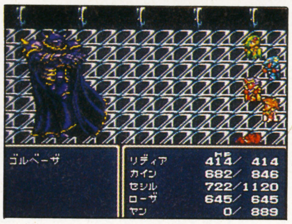
今度はバブイルの塔へ。ここには強力な武具やアイテムの入った宝箱があるので無視はできない。が、中にはハイポーションなど、取っても仕方のないものもある。

ここでのボスは、マッドサイエンティストのルゲイエ。バルナバは無視しておく。

ルゲイエを倒したあとで登場するのは、ルゲイエボーグ。毒や眠りといった特殊攻撃をしてくるが放っておく。カインはジャンプ、セシルとヤンは攻撃。リディアはラムウかタイタン。ローザのスロウも有効。



➡黒竜も一緒にいるが、こちらは問題なし。敵はゴルちゃんだ



⬅できるだけ多くの味方を回復させておく。カインが使えるぞ

エッジを仲間に加え再びバブイルの塔へ

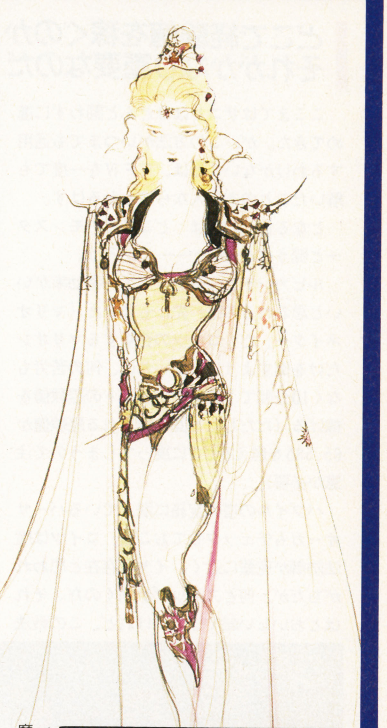
一度バロン城へ戻り、飛空艇を改造してもらったらエブラーナの洞窟へ行く。洞窟のすぐ東（右）にはエブラーナ城があるけれど、面倒くさいなら無視してもいい。タイムアタックの妨げになるだけだから。

洞窟内の宝箱には大切なアイテムが多いので残らず取るようにしたい。エッジを仲間にしたら再びバブイルの塔へ。対ルビカンテの対策はアイスアーマー＆シールドをセシルとカインで分けること。大ピンチになったら「ボムのかけら」を使おう！

★闇のクリスタルを取れ

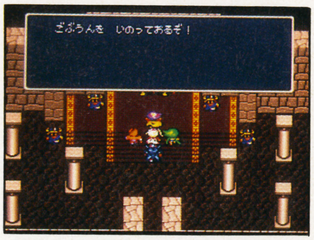
ドワーフの城でゴルベーザを倒したとき、闇のクリスタルを盗まれてしまったよね。くやしいよー。だけど、これを簡単に取り戻す方法が実はあるのだ。もう、わりと有名な技になってしまったので知っている人も多いはず。そう、王との会話の直後にリディアがデジョンの呪文を唱えればいいのだ。ね、簡単でしょ？

ここで闇のクリスタルを手に入れておけば、封印の洞窟で苦労しなくて済むし、何といってもプレイ時間の短縮につながるというもの。レベルが低いと「アサルトドアー」や「デモンズウォール」って苦戦するしねぇ。キャラクターのレベルによって変化するが、この技を使えば確実に30分は短縮できるだろう。以上、タイムアタッカーのためのテクニックでした。

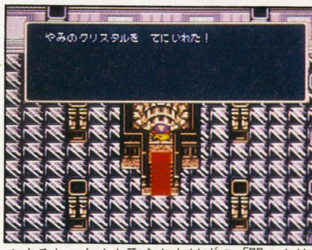


➡マントを開いている時に召喚魔法を唱えると、実は強いのだ

⬅倒した。体力を回復してくれたりして、いいヤツだったなあ



⬅このセリフの直後にデジョン！



⬆すると…なんと取られたはずの「闇のクリスタル」が残っているではないか。ラッキー♡

どこで経験値を稼ぐのか それがかなり重要なのだ

ここまではザコとはほとんど闘わずに進めてきた。が、この方法がいつまでも通用するわけがないことは、ＦＦⅣを一度でも解いたことのある人ならばわかるはず。

となると、問題は、どこでどのモンスターと闘うべきなのか——であろう。

ルビカンテとの戦闘までで一番効率がいいと思われるのは、先にも書いた「マリオネイター」だ。コイツの召喚するマリオンだけを倒すようにしていれば、何の苦労もなく10分間で１万数千ポイントの経験値を稼げる（ただし、１回に得られる経験値が65,535を越えると０に戻ってしまうので注意が必要）。

バブイルの塔の宝箱に潜んでいるバーサーカーもチェックしておこう。コイツは魔法防御が完璧に近く、イヤな存在と思われがちだが、何とストップが効くのだ。それほどおいしい敵ではないけれど、この戦法を知っていればタイムロスは少なくなるはずだ。ぜひ活用してほしい。

↑普通に闘うと手強いのだが、なんとトードが効きやすいのだ。こうなれば単なるザコだよね

←ダークグラネイドのいるパーティはサンダー１発で全滅だよ

↑幻獣の洞窟。ディフェンダーの入った宝箱を守っているのが、このサタナイト５人組である

同様に、幻獣の洞窟に出現するサタナイトも闘い方次第ではザコと化す。この敵には、あまり使い道のないと思われていた呪文「トード」が効いたりするのである。

月で登場するダークグラネイドもカモ。サンダー系１発でやっつけられる上に、他の敵をも巻きこんでくれる。かなり効率がいいので、この闘い方も覚えておこう。

——と、おいしい敵をいくつか挙げてみた。経験値を短時間でどれほど稼げるかがタイムアタックでは重要となるので、これについてのレポートも募集中です。

★隠れ召喚魔法について

ここで扱っているタイムアタックとはまったく関係ないけれど、ＦＦⅣの楽しみのひとつとして無視できないので「隠れ召喚魔法」について書いておこう。

隠れ召喚魔法とは、リディアがレベルアップ以外の方法で修得する召喚魔法のこと。あるモンスターを倒すと、それと同じ名称のアイテムが手に入ることがある。これを使用すると何と召喚魔法を覚えられるのだ。

あるモンスターとは「ゴブリン」「コカトリス」「ボム」「マインドフレア」の４種類。ただし、この隠れ召喚魔法を得られる確率はとても低い。２日や３日粘っても出なかったりするほど。そこで、苦労せずに入手するための技を伝授しよう。まず、召喚魔法を出すモンスターの出現するダンジョン（ゴブリンならミストの洞窟、コカトリスとボムならホブスの山、マインドフレアは磁力の洞窟）へ行く。そこでコントローラⅠの上、Ⅱの下、どちらかのコントローラのＡボタンを固定し、放っておく。これだけだ。勝手に戦闘してくれるので寝る。ただし、キャラがある程度強くないとダメだよ。

↑隠れ召喚魔法は４つ。３日ぐらい粘ると１つ手に入るかどうか、という低い確率なのだ。えっ、ボムが足りないって？ ごめん、出なかったの

←マインドブラストの魔法は効きにくい。ゴブリンいじめ用か

←コカトリスはなかなか強い。効けば一撃で相手を石にできる

クラッシュダウン！ こうなる前に倒したい

封印の洞窟へと向かう一行。目的は当然闇のクリスタルを手に入れることである。ここでの必勝法は、この前に幻獣の洞窟へ行っておくことである。菊一文字とポイズンアクスが役に立つから、ではない。ほしいのは、ただひとつ「ディフェンダー」なのだ。これを護っているサタナイト（５人）は普通に闘うと手強いのだが、先にも書いたようにトードの呪文が効くので問題なし。それよりもアルケニーの方に気をつけたい。恐らく、まだレビテトを覚えていないだろうから、コイツにバックアタックを喰らうと全滅してしまうはず。まぁ、何度かやり直すことは覚悟しておこう。

ディフェンダーを運よく入手したら、邪道ではあるが「武器増殖」で255本にする。そう、これをエッジに投げさせるのだ。エッジのレベルが24前後あれば、憎っくきアサルトドアーも、たった２発。しかも経験値がひとり6,000（５人の場合）ももらえるから、コイツを倒すたびにレベルアップする。ただ、ドワーフの城で闇のクリスタルを手に入れているなら、ここでカインがパーティから抜けているだろうから「デモンズウォール」との戦闘は避けた方がいいだろう。そんなにおいしい敵ではないし…。

←封印の洞窟。あるアイテムがないと中に入れないので注意

デモンズウォールとの闘いのパターンは、セシルが攻撃（バーサク）、カインはジャンプ、ローザはスロウのあと復活を担当、リディアはバイオあるいはタイタンがいいだろう。５人のキャラクターのレベルの平均が27ぐらいあれば倒せるはず。

ひとによって、このあたりから攻略の順番が変わってくるので目標タイムは書かない。が、ここは30分以内でクリアしたい。

←アサルトドアー登場。弱るとモンスターを吐き出すイヤな奴

→ディフェンダーを増やしておけば楽勝。２ターンで倒せるよ

↑デモンズウォールは、なかなか手強い。スロウで動きを遅くしておいてから総攻撃するのがいい

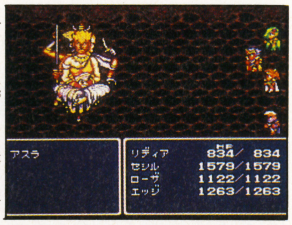
↑攻撃呪文ではバイオなどが有効。クラッシュダウンが来たらパーティの人数を減らさないように

アスラとリヴァイアサン 闘い方をよく考えよう！

幻獣の洞窟内にある館——そこにはアスラとリヴァイアサンがいた。ここでは、召喚魔法「アスラ」と「リヴァイア」を手に入れるための戦闘について書こう。

まずは、対アスラの戦法。キャラクターのレベルがかなり上がっているならリフレクを唱えるか力押しでもいいが、タイムアタックをしているため、この闘い方はできないはず。また、先に封印の洞窟をクリアしてしまっているとパーティにはカインがいないので、さらに苦しい。

が、それでもリディアがバイオを修得しているのなら何とかなる。加えて、武器増殖でディフェンダーを増やしておけば鬼に金棒といったところか。闘うときのポイントは、あまりダメージを与えられないキャラクターには攻撃させない——ということである。アスラの回復は一度に二千数百ポイント程度。つまり、これ以上のダメージを与えていれば何とかなるのだ。余計な攻撃をして殴り返しを喰らうのは避けよう。



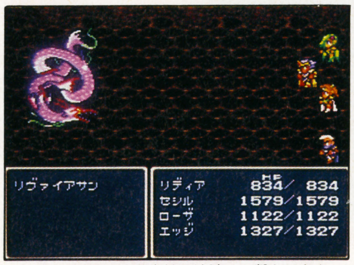
→対アスラ戦。カインがいれば楽勝。いない時は…がんばれ！

次は対リヴァイアサン。コイツの津波は痛いことは痛いが全滅させられるほどの威力はない。ディフェンダーを増やしておけば攻撃に不安はないので、セシルとローザは回復に専念できるだろう。リディアはサンダー系の呪文がいい。エッジはＭＰが残っているなら「雷神」を唱えるのもひとつの策。セシルのレベルが30程度で、さらに

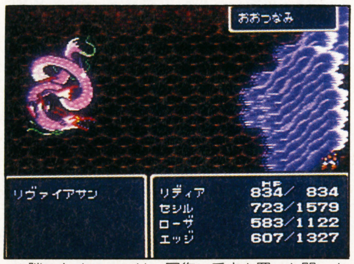
ディフェンダーを増やしていないと、かなりの長期戦になってしまう。

武器増やしの技を使わずにクリアしたいなら、封印の洞窟でアサルトドアーを倒しレベルを上げ、デモンズウォールの目前で幻獣の館へ行く——こうすればレベル的にも問題なく、またカインがいるので展開が少し有利になるはずだ。タイムロスも数分なので安心できる。

あ、そうそう。リヴァイアサンの津波攻撃はフレイム系のアーマーやシールドを装備していると、少しダメージを減らすことができることも覚えておこう。レベルが低いと必然的にHPも低いままなので、こういった小技を多用するのが生き残るための秘訣なのだ。マニアックでゴメンよ。



↑リヴァイサンの得意技は津波。一撃だけならいいのだが、連発されるとキツいんだよね

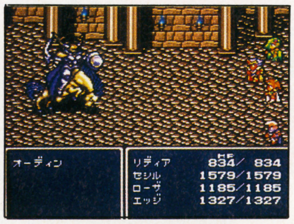


↑勝つためのコツは、回復に重点を置いた闘い方をすることかな。サンダー系の呪文もバッチリ！

オーディンの必殺技 斬鉄剣も手に入れよう！

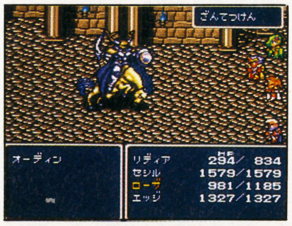
ある城の地下にいるオーディン。彼を倒すと召喚魔法「オーディン」がもらえる。が、一度解いた人ならわかるように、この魔法はあまり役に立たないのだ。だから、タイムアタックに挑戦しているならば無視してしまった方が得。

倒そうと思ったら、レベルが30ちょっとないと苦しいと思われる。戦法は、かなり単純。セシルが攻撃、カインはジャンプ（いれば、の話ね）、エッジとリディアは雷系呪文、ローザはスロウが基本かな。



↑ある城の地下にいるオーディン。勝つと魔法をくれるのだ

→オーディンにはサンダー系の呪文がいい。スロウもかけよう



↑時間をかけすぎると必殺「斬鉄剣」がくる。こうなると負け

★呪文の意外な使い方!?

剣と魔法のファンタジー——とは言うものの、ＦＦⅣでは魔法の占める割合が多いように感じられる。それだけ魔法の力が強大だからこそ、使い方次第で戦況が一変したりもするのだ。ここでは、その一例として「バーサク」を挙げる。この呪文は仲間を狂戦士化させるものだ。その他にも磁力の洞窟の磁気によって動けなくなった者を回復させたりもできるのは有名。それでは敵にかけてみるとどうなるのか。２回攻撃のアリゲイターなどは、その攻撃を１回に減らせられるよ。

↑アリゲイターにバーサクしてみる。すると、2回攻撃してこなくなるのだった

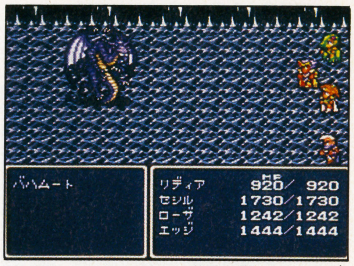
→ヘルニードルにもバーサク。すると、直接攻撃しても反撃の針が来ないのだ

幻獣神の洞窟へ行って バハムートを倒すのだ！

ここへ来るときにはパーティの平均レベルが35ぐらいあると思う。まぁ、それ以下でも倒せるけれど…。これぐらいならフースーヤがいなくても楽勝。光のカーテンかリフレクで闘わせたいキャラを生き残らせるだけだ。エッジがディフェンダーを投げ、リディアは…何でもいいや、とにかく強い召喚魔法を唱えておく。これが基本的なパターンかな。

ここへ辿り着くまでに出現するベヒーモスも特に問題ないと思われる。エッジはディフェンダーを投げまくり、残りのキャラクターはハイポーションで回復に専念する。たった、これだけ。７ターンぐらいで勝負がつくでしょう。フースーヤを仲間にしてからでもいいけれど、経験値をうまく稼ぐにはこの方法がおススメだ。

その後、地球へ戻り、エクスカリバーとエブラーナ城にある銀のリンゴを取ろう。



↑バハムートくんである。普通に闘ったら、まず勝てない。アイテムか呪文を使ってみよう

↑リフレクあるいはそれと同じ効果のあるアイテムを使う。すると、メガフレアを弾き返せるのだ

★リディアとローザも盾を装備だ

リディアとローザに盾を装備させる技があるのを知っているかな？　これはエッジの「盗む」を利用したもの。ここでは、その方法について書いていこう。

まず、敵から「盾」を盗める場所を捜さなくてはならない。おススメなのは地下世界。ここに出現する「マグマントータス」から、おもしろいほど「ミスリルシールド」を盗むことができるのだ。

やり方を簡単に説明しよう。エッジが敵から物を盗んだときに次のキャラクターがアイテム欄を開き、そこに空白があれば、盗んだアイテムは白い文字で表示され、装備可能となる——これが基本。つまり、エッジの次に行動するキャラクターにしか、この技は使えないのだ。

と、ここで頭を少し働かせる。そう、エッジと装備させたいキャラクター以外全員を戦闘不能にしておけば楽勝なワケね。さらに、アイテム欄の一番上を空白にしておけば完璧。エッジが盗む前にアイテム欄を開いておこう。盗みに成功すると、そこにアイテムが白字で表示されるはずだ。その場ですぐに装備してしまおう。いやー、簡単だなぁ。この技で少しでも防御力を上げておけばタイムアタックも（少しだけ）楽になるだろうし。あ、そうそう、盗んだアイテムと同じものがすでにアイテム欄にあるときは、これができないので注意すること。

ここまで読んで気づかれた人もいると思うけれど、この技は盾だけではなく、武器でもできるのだ。たとえばバブイルの塔にいるフレイムナイトからは「炎の槍」が、ソーサラーからは「癒しの杖」などが盗める。特に「炎の槍」はファイラが使えるので攻撃に難のあるローザに持たせたりするといいかもしれない。

どのモンスターがどんな武器や防具を持っているかをレポートしてください。

↑エッジと盾を持たせたいキャラの２人パーティーにしてから戦闘に入ろう。エッジの盗み中に…

↑さっそく装備してしまおう。もちろん、盾だけではなく武器でもできるので試してみてね

↑次のキャラクターがアイテム欄を開いておくと、盗んだ盾が白く表示される。こうなったら成功ね

↑ただ装備できるだけではなく、ちゃんとパラメータが上昇していることに注目してほしい

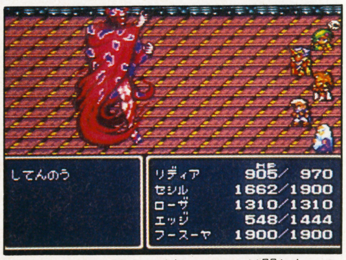
蘇った四天王たち—弱点をついて倒せ！

一行は、ある場所で倒したはずの四天王と再び闘うことになる。まあ、すでに攻略してしまった相手だから、特に戦法を考えなくても何とかなるだろう。

出現する順番は、スカルミリョーネ→ルビカンテ→カイナッツォ→バルバリシア。弱点となる呪文を連発すればいいのだ。が、弱点以外の黒魔法は相手の体力を回復させてしまうことがあるので注意。スカルミリョーネに炎系が効くからといって何も考えずに連発していると、次に出現したルビカンテを回復させるハメになったりするわけだ。そろそろかな、と思ったら雷系やバイオに切り換えるのがいいね。

あ、それから要点をもうひとつ。彼らは、こちらのキャラクターのレベルに合わせて

↑再び四天王が登場！　ひとりずつ連続で襲いかかってくるのだ。弱点を攻めなければ勝てないぞ

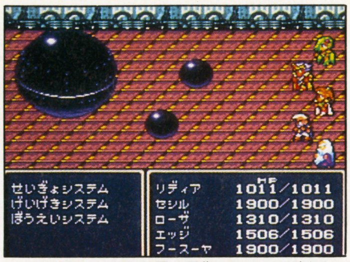


↑ルビカンテの弱点は冷気。マントは閉じないのでブリザラ系の呪文をバンバン唱えてやろう

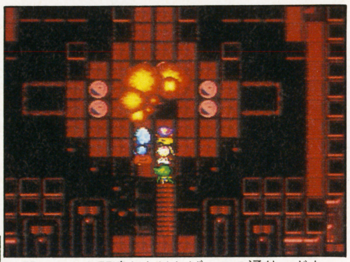
↑バルバリシアはバリアを張らないので楽。ミールストームを喰らうと体力が1ケタにされちゃう

強かったり弱かったりする。このため、レベルが45を楽に越えていたりすると妙に手強く感じる。経験値稼ぎもほどほどに、ということなのだろう。

次なる敵は「巨人制御システム」。これは説明が不要なほど簡単。メッセージにあるように防御システムを最初に壊せばいい。あとは、本体である制御システムを殴るだけ。間違っても迎撃システムに手を出してはダメだよ。



↑これが巨人の制御装置。回復システムを壊わしてから本体を叩くのが攻撃パターン。楽勝だよね



↑闘い方さえ間違わなければ、この通り。ドカーンと大爆発してくれる。さあ、早く逃げなくちゃ

冒険はまだまだ続くが、とりあえずここまで

6ページに渡る「ＦＦⅣ圧縮攻略」、いかがでしたか？　本当はまだまだ書きたいことがあったのですが、攻略範囲の規制もあるし、また書きすぎることでみなさんの楽しみを奪ってしまっては申しわけないのでここまでとしておきました。

先々月号のこのコーナーでも書きましたように、タイムアタックに挑戦してみて感じたのは、ＦＦⅣの売りのひとつであるアクティブ・タイム・バトルが本当に考えられたシステムだな、ということ。難敵と思われていたモンスターが、闘い方を練ってゆくと実は簡単に倒せたりする点など、質の良いアドベンチャーゲームの謎のようではありませんか。

加えて、隠された技の数々。武器やアイテムを増やしたりしても難易度のバランスが崩壊することもないばかりか、そこからさらに新しい展開が広がったりするほどです。まったく頭がさがります。

ＦＦⅣは単にストーリーに重きを置いたＲＰＧにすぎない——もしも、こういうことを言う人がいたら、それはＦＦⅣを骨までしゃぶっていないからでしょう。

とにかく、騙されたと思ってタイムアタックに挑戦してみてください。一度目のプレイはストーリーを追いかけて、映画を観るかのように感動する。そして、二度目はＲＰＧとしてのシステムを楽しみながらプレイする。——これならＦＦⅣを120％味わえるはずです。

ＦＦⅣだからこそ楽しいタイムアタック。編集部では、みなさんからのレポートをお待ちしております。くわしくは右を読んでください。ひとりでも多くの同士が集まってくれることを期待しています。それでは、また近いうちにお会いしましょう。

ＦＦⅣタイムアタッカーズ募集中！

先々月号で募集したレポートですが、どうも「ＦＦナイツ」の方に送ってしまった人が多かったようで、申しわけないことにその一部にしか目を通すことができませんでした（担当者が違うのです）。でも、安心してください。近いうちに、こちらへ戻ってくることになっていますから。次にこういった特集をやるときに大々的に紹介します。本当です。嘘じゃありませんっ。

で、レポートは、まだまだ募集中。こんなタイムちょろいぜ！　という人、ここをこうやるともう少しタイムが縮むよ、という人、とにかくお手紙ください。

もちろん、タイムアタックだけではなく、効率のいい経験値稼ぎの方法や、意外なアイテムの使い方、めずらしい敵、隠れアイテム、裏技だってＯＫです。よろしくね。

宛て先は——

〒102　東京都千代田区麹町５－５－５
ＪＩＣＣ出版局　HIPPON SUPER！
「ＦＦⅣタイムアタッカーズ」係まで

すっごいレポートをたくさん送ってください。優秀作は誌上で大々的に取り上げてしまうぞ。あ、ペンネーム希望の人は、忘れずに記入しておいてください。

さて、それでは今回幸運にも担当者であるぼくのところへ届いたレポートを紹介しましょう。まず福岡県のD.SHADEくん。ラストボスのゼ○○○に辿り着いたのが８時間ジャストだったそうですが、レベルが40と低く、倒せません、とのこと。ここまで順調に来られれば06：20ぐらいと書いてありますが、確かにこのぐらいが限界のようですね。またレポートしてください。

次は大阪府の松本哲くん。松本くんは11：36、平均レベル51でクリア。ゼ○○○のメテオは瀕死の合図——とは、なかなか鋭いですね。今回の特集を参考に、さらにタイムアタックしてみてください。

続いて大阪府のＮＡＭＥくん。最後のダンジョンで金竜、銀竜を倒しまくって経験値を稼ぐ、と書いてありました。うん、コイツらは運がいいとリンゴ（ＨＰの上限を上げるアイテムよ）を落としていってくれるから一石二鳥かもしれませんね。

お次は…あれ、住所も名前も書いていないハガキです。消印は「茨城・矢田部」となっています。この方は、なんと06：54＋45分（THE ENDが表示されるまで）というスゴい タイムでクリアしたとのこと。が、くわしく書かれていないので、それ以上はわかりません。レベルだとか、攻略のポイントも教えてほしかったな。またお手紙くださいね、お待ちしております。

最後は、福岡県の東城英寿くん。レポート用紙20枚にびっしりと書いてくれました。どうも、ありがとう。東城くんは、もう10回以上もクリアしているとのこと。そのためか、妙に細かいテクニックをレポートしてくれました。たとえば味方へのヘイストや敵へのスロウは２回かけると効果が打ちけされてしまうとか、あるいはゼ○○○のビ○○バ○ンのパターンの研究などなど。本当にすごいです。編集部で働いてほしいぐらいです。今度、隠れアイテムとかについてもレポートしてもらえるとうれしいな。ところでテスト、できました？

——と、今回はこんな感じでした。

あ、そうそう。ピンクのしっぽやダークマターについての情報も募集中です！

次回はアイテム特集かな？

©SQUARE

HIP ON!

最新メディア・トレンド情報局

構成：GTVゲーム虎の穴

➡ハッカーの最新ファミコンソフト『AVスーパーリアルパチンコ』から。パ・チンコーのタマの動きはかなりよく、相当ウデのあるプログラマーが作ったに違いない！（本当）

★渡辺浩弐
GTV編集長。「年末には『モニター上の冒険』の単行本リミックスが発売されます。でもまだ追加原稿を1ミリも書いてませ〜ん（笑）／出るのか？」

★インドマン
GTV専属のプロゲーマー。「♪おひとつプリ〜ズトンガリコ〜ン、は〜やく返してトンガリコ〜ン…仕事がねえぞ〜。なんだそれ〜。ぴよよ〜ばぶ〜ん」

★鈴木美加
GTV専属タレント。「あたし最近オッパイが大きくなっちゃって悩んでるの。だれか小さくする方法教えてくんないかな〜そしたら触らせてあげるっ♥」

ワタナベが、TBSの番組「Catch・Up!」に出てた。最新ゲームのトレンドを解説してたんだが、相変わらずミョ〜にイイ奴っぽい喋りだったぞ…（笑）。普段愛欲に溺れた生活をおくっとる男が、ブラウン管に出るとこうも変わってしまうものなのか…などと意味のないことを書きつつ今月もヒィ〜プ・オ〜ンッ！

1. アメリカで「CD－I」発売!!　国産ニューマシンも続々登場！
2. ハッカーがCD－ROMに参入　第1弾はやはりスケベモノか!?
3. リアルな画像、生々しい衝撃…　恐怖のドライブシミュレーター
4. 盲目の人間に視覚を与えるカメラが人間を変える…という映画
5. 「ザ・CDロム・ワールド」爆発的大ヒットで売り切れ店続出か!?
6. トッド・ラングレンのスクリーンセイバーはナンパの小道具!?
7. 安全にして合法的。1粒で10倍のパワーが出る記憶力増強薬？
8. プレイするだけで脳内麻薬が噴出するコンピュータゲーム!!
9. 背後から迫りくる女呪術者…「孔雀王3」立体音響ビデオに!!
10. 振動するベッドが付いた究極の快楽マシン、何と380万円!!

世界共通フォーマット・マルチメディア
『CD－I』

▲これはソニーのポータブルCD－Iプレイヤー。本体に4インチカラー液晶モニターとスピーカーを備え、単体で機能するだけでなくTVモニターでも接続上映可能。

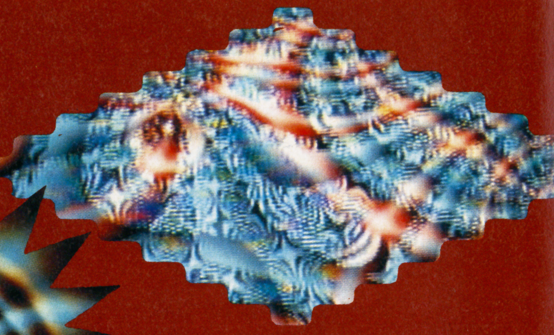
音声情報だけでなく画像情報、文字情報、そしてコンピュータ・プログラムを1枚のディスク上に記録するマルチメディア・マシンとして、いま最も多くのソフトメーカー、ハードメーカーが関わっているフォーマットがこのCD－Iである。統一規格が発表されて3年以上も経過しており、満を持してのデビューとなる。

インデペンデント・ソフトハウス
『ハッカー・インターナショナル』

▲PCエンジン初参入ソフトは、こんな美女が登場する脱衣花札モノ（12月発売予定）。これはHuカードだが、かなりリアルなグラフィックにビックリ。

ハッカーといえば、昔はファミコンのディスクシステムで、細々と（?）ゲームを出していた…って印象が強いが、最近は関連企業として映画会社を持つ（今年はJRと組んで「シンデレラ・エクスプレス」という作品を製作）など、多分野にわたって活躍する一大企業に成長した。来年から本格的にCDロムに参入する予定。

←ナムコが最近ヴァーチャル関連で頭角を現わしてきたのは、なんといってもポリゴナイザーという3D・CGの技術がズバ抜けているからだ。



↑『フローフェイザー』のビデオヴァージョン『グロックゲイザー』ではトッド・ラングレンによるオリジナル・サウンドも楽しむことができる。最近はやりのドラッグ・ビデオが更に進化した何かをそこに見ることができるのだ！

CD－ROM関係の最新情報を入手。詳しくは「ザ・CDロム・ワールド」を買ってね！

インド　いや～、忙しい、忙しい。対談なんかしてる場合じゃない。これからワシは女子大生と合コンなのだ。とっとと終わらして行かなきゃ。ワタナベも行くか？

ナベ　僕は今夜、**オッパイ占い**のお座敷がかかってますんで、またの機会に…。

インド　だめだこりゃ…ブ～ウ～ブ！

ミカ　なに2人でドリフやってんのよ(笑)！　さ、今月もとっとといくわよ。まず、**「CD-I」**がアメリカで発売になったって話題から。

インド　フィリップス系のマグナックス社が出したヤツだな。しかし、ほんとに「やっと出た！」ってカンジだよな。

ナベ　そうですね。ハードの価格は1400ドル程度。同時に十数本のソフトが発売されました。ゲームのソフトも若干はリリースされたんですが、どちらかというとデータベース的なものが多いですね。その中でも注目されてるのが**「スミソニアンの秘宝」**というソフト。これは、あのスミソニアン博物館に展示されているモノを、すべて1枚のCD－ROMに入れてしまったという驚異のデータベース。それも、ただ見たり検索したりするだけでなく、「○○見学コース」といった「まるで自分が実際に博物館にいったような感覚」で、楽しめるといったものです。

ミカ　ウワサじゃ国内のメーカーも、これから続々と民生用CD－Iを出す予定みたいね。

インド　うむ。この前行われたエレクトロニクス・ショーでも、フィリップスに加えて、ソニー、松下、京セラ、ヤマハ、ビクター、サンヨーなんかが、一気に出展してたもんな。まあ、これからどんなソフトが発表されるかに注目したいとこだ。

ナベ　さて、お次もCD－ROM関係のビッグニュースです。ゲーム業界のインディペンデントレーベル・**「ハッカーがCD－ROMに参入」**するらしいという情報！

ミカ　ハッカーって、ゲームメーカーのライセンシーを受けずにエッチゲームとかを作っちゃうという会社でしょ？

インド　うん。まあ、それ自体は合法的なことらしいんだけどな。で、この前社長に会ったら**「来年の7月**ぐらいにはPCエンジンのCD－ROMソフトを出す！」って言ってた。内容は、エッチ麻雀ゲームか、バイオレンスエッチモノRPGになるらしい。

ナベ　いかにもハッカーらしい(笑)。あの会社って、社長がもともとレコードプロデューサーだった関係もあって、独自のCD製作ラインや、販売ルートを持ってるのが強みですからね。

ミカ　独自の製作ライン？　社員が**彫刻刀で**1枚ずつCD－ROM彫ってるとか(笑)？

インド　そんなワケねーだろ！　ハッカーっていったら今や映画まで作っちゃう大企業なんだぞ。グループの総売上が600億という…。ま、とにかくCD－ROMは製作コストも安いし、大量生産も出来るから、これから第2、第3のハッカーが出てきてもおかしくない状況ではあるな。

「ひかれた人間の気持ちになってみろ！」…という恐ろしいドライブシミュレーター!!

ナベ　ナムコと三菱プレシジョンが開発したドライビングシミュレーター**「DS—50**

超リアル・ドライブシミュレーター『DS—5000』

◀一見、ナムコのウィニング・ランのリアルシチュエーション・ヴァージョン。ドライバー席の回りも本物の自動車と全く同じように作り込んであるぞ。

実際のドライヴで起こる様々なシチュエーションを体感装置とCG画面でシミュレートする。自動車教習所での実用を前提に作られたものである。システムはもともと三菱プレシジョン社で研究されていたものだが、『ウィニングラン』『ヴァーチャリティ1000』などでノウハウを持つナムコがジョイントして完成した。

サイバー・カルト・ムービー『夢の涯てまでも』

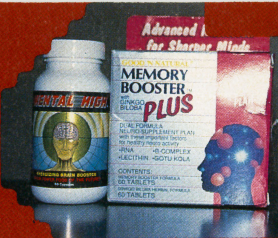
▲ベンダースの作品としては最大級の製作費2200万ドルを投じて作られたこの作品。10ヵ国に及ぶロケを敢行した大作だが、あえて「カルト」と呼びたい！

「ベルリン天使の詩」の叙情的な世界をSFにしたら…といったカンジの作品。世紀末を舞台に、テクノロジーが生んだ「禁断の木の実」を手にしてしまった2人の男女が織り成す不思議なドラマ。音楽に「トーキングヘッズ」「エルビス・コステロ」「デペッシュモード」など80年代のニューウェーブが使われてるのも必聴！

世界初のCDロム・ソフト専門書『ザ・CDロム・ワールド』

▲表紙は、あのアイドル・ロボット「スセロティーナ」が目印だ。これ一冊で君ももう21世紀人！　（本屋にないときはどんどん注文しようぜ／￥1200／JICC）

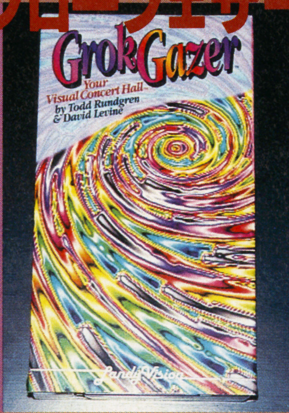
CDロムの各マシンからソフト・ラインナップの徹底解説、マルチメディア活用の様々な未来的ルーツの紹介、そして未来ゲーム・クリエイターのインタビューに至るまで、現在の最先端メディア・シーンを徹底網羅して、わかりやすくまとめてありまーす。ワタナベの『モニター上の冒険』番外編も入ってまーす。



↑アメリカでビタミン・ショップの棚を占領し尽くしてるのがこのテの"合法的ドラッグ"類。主に体内のアミノ酸のバランスを調整するものが多い。(そーいえばあのドクター中松も『頭においしいお菓子』なるものを製造販売してたな。
→『エクスタス』のオープニンググラフィック。このゲームはグラフィックの美しさが特に高く評価されている。

00」もスゴイですよね。自動車教習用に作られたものなんだけど、CGを使った画像が異常にリアル！
ミカ　私もやった！　コースが何通りかあって、目的地まで交通ルールを守って安全に運転していく…ってヤツでしょ。運転してるとイキナリ道にボールが飛び出してくる。で、その直後に子供が飛び出して…。
インド　ギャハハ。それって交通ルールの古典的なパターンだよな。出来れば野球のボールのあとから**巨人の桑田**が飛び出してくるとかアレンジして欲しいぜ(笑)。
ミカ　あのね〜、これはゲームじゃないっつーの！　それにしてもいちばんビックリするのは、人をひいちゃった時。リアルな衝撃と同時に**ひかれた人の視線**で、事故の様子がプレイバックされるの！　アレはすごくショッキングだよね〜！
ナベ　バックミラーを含めた6面マルチスクリーンや座席の作りなど、ほとんど実際の車に乗ってる感覚だから、恐怖感もかなりのモノですよ。まあ、このマシンが普及すれば少しは事故が減るんじゃないかと「大人」の皆さんは考えてるんですかね。
インド　俺だったら、逆にガンガンひきまくってやるぞ！
ミカ　それじゃ、いつまでたっても免許取れないって！　さて、続いてはあの「ベルリン天使の詩」の監督ビム・ベンダースの新作**「夢の涯てまでも」**っていう映画。西暦2000年を舞台にしたサイバー・カルトムービーって話だけど…。
ナベ　うん。この映画、けっこうキョーレツですよ。インドの核衛星が軌道航路を外れて、地上に落下するのではないか…という世紀末の地球を舞台に2人の男女がいろんな事件に巻き込まれてくって話なんだけど、その中に「盲目の人に視覚を与えるカメラ」っていうのが出てくる。見た目はちょうどシンクロエナジャイザーみたいなカンジで、それを付けるとビデオカメラに記録した映像が脳神経に電気信号で伝達され、目の不自由な人でも、画像が見れるようになるってヤツ。ところが、それを逆に利用して**自分の見た夢**を再生映像で見るっていう禁断の行為に、だんだん2人はハマっちゃってくワケ。
インド　「ブレインストーム」のベンダース版ってカンジだな。
ナベ　舞台もベルリン、東京、モスクワといろいろ出てきたりして、なかなかブッ飛んだ作品。ヒットを期待したいですね。
インド　ヒットといえば、我々が書いた**「ザ・CDロム・ワールド」**が、今バカ売れらしいぞ。本屋にもなかなか無くて、予約すると半年は待たなきゃいけない状態らしい。だから、偶然見付けた人は、すぐに買ったほうがいい(笑)。
ナベ　この本をめぐって、子供たちの間で恐喝事件なんかも起こってるようです。
ミカ　ドラクエじゃないっつーの(笑)！
ナベ　僕なんか印税がガッポガッポ入っちゃって、この前**フェラーリ**買っちゃいましたよ。
インド　ふん。俺だってターバン純金製にしたら、重いのなんのって…(笑)。
ミカ　はい。ウソはそんぐらいにして、次にいきましょ(笑)。先月も紹介したスクリーンセイバーだけど、今度はあのトッド・ラングレンが**「フローフェザー」**ってタイトルでビデオ化！　ミュージシャンが作っただけあって、画面と音がシンクロした、なかなかかっこいいビデオ・アートになってるわよ。
ナベ　トッドはけっこう昔からコンピュータに興味があったみたいで、将来は音楽用のCDの中に、こういった映像を入れた総

スクリーンセイバー・アート
『フローフェザー』



◀写真は、マックを持たない人のために発売されたビデオ・ヴァージョン『グロックゲイザー』。

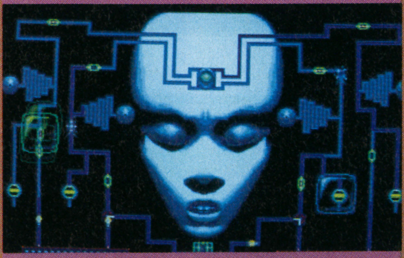
ミュージシャンとしては大御所の域に達したトッド・ラングレンは今、コンピュータ・アートの先駆者として活躍中なのだ。"目のための音楽"と題された『フローフェザー』はスクリーンセイバーの形をとっているが、そのコンセプトはCDロムを初めとするマルチメディア・アートの可能性の模索の一つだという。

デザイナーズ・フード
『メモリー・ブースター』

▲法律に抵触しない栄養分の組み合わせで、体内のバランスを変えて"気分"をコントロールするデザイナーズ・フードはアメリカでアッという間に大市場になった。

『デザイナーズ・フード』の商標はそのイイダシッペである生体医学者が経営するデザイナーズ・フーズ社が持っているが、その後続々と亜流が登場して、今やこのテのクスリ(栄養食品？)はアメリカで第2のビタミンといわれるほどの大ブーム。日本にも入ってくれば受験生の間で大ブーム間違いナシだ！

パソコン"ブレインウォッシュ"ゲーム
『エクスタス』



▲かなりエキセントリックな雰囲気の漂うグラフィックとサウンドである。画面中央の顔の表情は状況に応じてピクピクと微妙に変化する。

「究極のドリーム・マシン」を標榜したニューウェーヴ・ゲーム。脳神経（回路）剝き出しの美少女（実はアンドロイド）に正気を取り戻させるまでに、「夢」「愛」「恐怖」「狂気」など、8つの段階を経過して……最後には、もちろん「エクスタシー」が待ち受けている……。・・。　(Ⓒ&Ⓟ1990 Virgin Loisirs)

←『孔雀王3』。現代社会に潜む魑魅魍魎どもがヴァーチャル・サウンドの大迫力でよみがえり、暴れる！　アニメマニア以外の人も、ひとつ話のタネにレンタルしてみてほしい。

合芸術みたいなモノをやろうと考えてるらしいですよ。
インド　けっ。またアートかよ。しかも「トッドは…」だって。言い方がカッコイイじゃねーか。友だちかよ、おまえ(笑)。
ミカ　インドマンはこーゆーオシャレなモノって嫌いなのよね。でもさ。最近「ビデオドラッグ」が流行ってるみたいだし、こういうの持ってると女の子にもてるかもよ。
インド　すまんがダビングさせてくれ(笑)。

脳内麻薬分泌ゲーム、振動するベッド…快楽を追求するアイテムが続々登場！

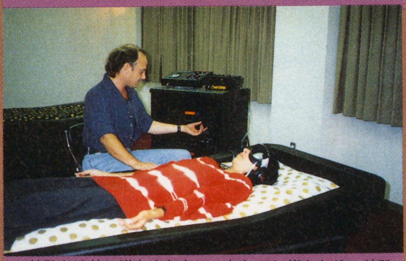
ナベ　この前アメリカ行ったら、また新しいデザイナーズ・フードが出回ってましたよ。んで、さっそく買ってきたのが**「メモリーブースター」**って錠剤。これを飲むと、あっという間に記憶力が10倍にアップするというスゴいモノです。一種の健康食品なんですが、残念ながら今のところ厚生省の認可がおりなくて、国内では手に入らない。
インド　なんかウソ臭ぇな。効くのかホントに…？
ナベ　いや、これが効く効く(笑)！　この前試しに飲んでみたら**東海道線の駅名**が全部暗記できました。
インド　「ビックリ人間大集合」か、お前は(笑)！　そんなの覚えても意味がないっつーの！　しかし、怪しいクスリだな…。
ミカ　怪しいって言えば次のゲームもけっこうキテる。脳内麻薬を分泌させるコンピュータゲーム**「エクスタス」！**
インド　あ、確かこれ、イギリスのバージングループが作ったゲームだよな。あの、航空会社とか、レコードレーベルとか持ってる…。
ナベ　うん。で、このソフトなんですが、モニター上に人間の脳神経回路が表示されそれを時間内に正しくつないで**正気を取り戻す**というパズルゲーム(笑)。一見下らないゲームだけど、これをプレイしていると、いつのまにか脳が「エクスタシー状態」になってるというオマケつきです。
インド　う～む、危険だ。さては裏でティモシー・リアリーが絡んでるな(笑)！
ミカ　で、ホントに効き目があるの？
ナベ　オナニーしながらやると気持ちイイですよ。きっと…(笑)。
ミカ　笑かしてどうする！　さて、今度は世界初の立体音響ビデオソフト**「孔雀王3」**の話題。ヘッドホンで聴くと、前後左右上下と、あらゆる方向から音が聞こえてきて臨場感がスゴいらしいの！
ナベ　これは「ヴァーチャル・オーディオ・システム」を利用したモノで、仕掛人のクリストファー・カレル氏は、ゲームソフト「シャドウブレイン」の立体音響もプロデュースした人ですね。
ミカ　こういうソフトって、独りで部屋で見てるとスゴく怖いよね。敵が後ろから襲ってくるシーンなんか、思わず振り返っちゃったりするよ、きっと！
インド　で、その間にイイ場面を見そこなったりして、意味がないぞ(笑)。
ナベ　さて、今月最後は、久しぶりのリラクゼーションマシン！**「ヴァイブラサウンド」**です。通称「ヴァイブラ」といって、これはバイブレーター内蔵のブラジャーなんですが…。
ミカ　ウソをつけ、ウソを(笑)！　なんか特殊なチャージをほどこした液体がマットに入ってて、音、光に加え、「振動」によってリラックスするって、説明書には書いてたわよ。それにしても380万は高いって気もするけど…。
インド　「振動」…か。うへへ(笑)。

立体音響ビデオソフト
『孔雀王3』

◀劇場映画と2本のOAVに続く人気コミック『孔雀王』4度目の映像化作品。立体音響で迫力がどこまでパワーアップしているか楽しみ！

神経生理学者ズッカレリが発表したホロホニックスが数年前に超・話題になって以来、各メーカーは立体音響技術の研究に血道をあげるようになった。「ヴァーチャル・オーディオ・システム」はその一つの成果だ。青山の某所に特別スタジオも設けられたらしい。（ポニーキャニオン/¥12,800）

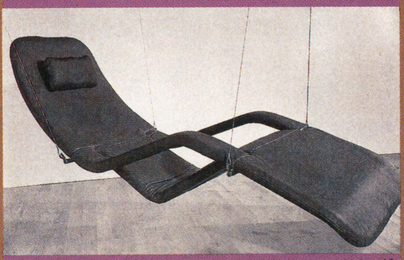
リラクゼーションマシン
『ヴァイブラサウンド』



▲特殊な液体に満たされたマットレスに横たわり、特殊ゴーグルとヘッドフォンによる視聴覚刺激と身体に対する振動刺激で"とぶ"リラクゼーションマシン。

最近大はやりのセンスサイエンス（感覚科学）応用ツール（リキッドクリスタル・マットレス、トランスデューサー、マインズアイ・プラス、ミュージック・ヴィジョン、オーディオ・コンボ）を集大成、有機的に組み合わせた究極のテクノロジー・ドラッグだっ！（〈問〉☎0426-63-2482）

今月の期待はずれ
『フロウティング・チェアー』



▲アメリカではヤッピー向けにヘンなニューエイジ・グッズが大はやりである。フロギストン社の様々なリラックス・チェアーもその一つである。

ナベ「人間工学に基づいたリラックス・チェアーがニューヨークあたりのヤング・ビジネスマンに大うけらしいスよ。これなんかヨガのコンセプトを取り入れた"宙に浮けるイス"です」
インド「ゲッ……すごいじゃねーか」
ナベ「でも、よく見て下さい……糸で……釣ってある……」©flogiston corporation

Hot Game Review

Best choice for game players

➘編集部が注目する今号のソフト達

●SFC●ダンジョンマスター／46
●F C●ランパート／47
●F C●燃えプロ最強編／48
●P C●マジカルチェイス／49
●P C●雷電／50
●MD●ルナーク／51
●MD●デビルクラッシュMD／52
●G B●熱血高校ドッジボール部／53
●G G●GGアレスタ／54
●読者の投稿レビュー／55

Illustration ACHIYA

SFC…スーパーファミコン ／C…ファミコン ／PC…PCエンジン／MD…メガドライブ／GB…ゲームボーイ ／GG…ゲームギア の略です。

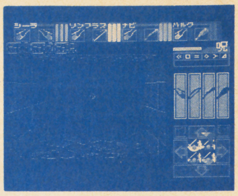
ダンジョンマスター

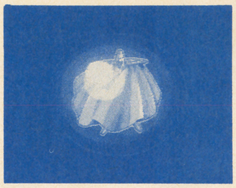
文・手塚一郎

■ビクター音楽産業■12月20日発売
■¥9800(税抜き)

同名パソコンゲームからの移植。視点を3DとしたRPGだが、ゲーム進行がリアルタイムとなっている。また、食料やアイテムの重量などの概念も導入されており、地下迷宮の探索をリアルにシミュレートした。斬新なのは、呪文のシステム。24種類あるシンボルの組み合わせで魔法を創り出すことができる。経験値は表示されないものの存在する。剣を振れば戦士の、魔法を使えば魔術師（あるいは僧侶）のレベルがアップ。迷宮内にはパズルを思わせる罠が多い。

●容量：8M+256SRAM
●ジャンル：RPG
●ROM完成度：100%
●バックアップ：バッテリー
●プレイ方法：1P専用





↑視点が3DのRPG。しかし、迷宮自体はそれほど複雑ではなく、あくまで自然な感じ
←探索中に敵が襲いかかってくるのもリアルタイム。背後から襲撃されることもあるのだ

リアルだからこその一体感

例えば「ウィザードリィ」がヒットしたから3DタイプのRPGがユーザーの間に定着したか、と考えてみると、実はそうでなかったりするから興味深い。もちろん、ウィズをプレイして3Dモノに目覚めたという人もいるだろうけれど、多くの人は「ウィズが好き」なのである。3Dがウィズだったのではなく、ウィズが3Dだったに過ぎないわけだ。

ただ、そういった人たちも「ウィズが3Dだから嫌い」などという意見を耳にすると、たちまち3D擁護派へと身を転じる。「何を言ってるのだ、3Dだからこそ実際に冒険している気分が味わえるんじゃないか。それがわからないのかい？」

ぼくには、わからない。

いや、何もウィズファンにケンカを売っているわけではない。ぼくはウィズが大好きだ（でなければ、わざわざ小説を書こうなどとは思わない）。けれど、3Dを偏愛していない。個人的な意見を書かせてほしい。

ウィザードリィは、プレイヤーではなくそこで活躍するキャラクターのためのゲームだ。プレイヤーとキャラクターは切り離されている。そんなの「ドラクエ」でも同じじゃん。とか言われるかもしれない。が、決定的な差がある。ビジュアルだ。

ゲームにビジュアルが必要ないという意見は、明らかに間違っている。ビジュアルがなくても、例えば「ローグ」のように最高におもしろいゲームはあるのだが、同時にビジュアルがなければ表現できないおもしろさも、また存在するのである。

ビジュアルは偉大だ。瞬時にしてそのイメージを伝えることができる。誰に伝わるのか？　プレイヤーに、である。つまり、キャラクターが受けているであろう衝撃（感情でもいい）を同時にプレイヤーも感じられる——その瞬間は少なくとも両者はイコールとなる、わけだ。

キャラクターの痛みが伝わってくるというのは、やられるタイプのものならあって当然なのでこの際、無視する。要は、その世界にプレイヤーであるはずの自分がいられるかどうか、なのだと思う。

ウィズにおける3Dとはプレイヤーを悩ませるためのものであり、キャラクターが生きて冒険をしていることを実感させるためのフィーチャーだ。冒険しているのはキャラクターであって、決してプレイヤーではない。魔物の襲撃に怯えるのはキャラクターであり、プレイヤーはホラー映画を観ている時に味わうことになる恐怖を感じているだけ。

それを徹底したからこそ、ウィズは名作となった。様々なドラマを創り出せたのだ。

ここで、ようやく今回のお題である「ダンジョンマスター」が登場する。ダンマスは、3Dという共通点こそあるものの、ベクトルの向きは180度違っている。これは、キャラクターではなく、プレイヤーが恐怖するための作品なのである。

——どこからともなく足音が聞こえてくる。何者かが近づいてくる。右を見た。左を見る。何もない。誰もいない。何気なく振り向く。そこには両腕を振り上げ、襲いかかってくるマミーの姿があった——。

ダンジョンマスターにおける3Dの視点は、ゲームの骨格と言ってもいい。リアルタイムで進行する迷宮探索は、視界を制限したことでキャラクターとプレイヤーをイコールとした。これぞ、まさしくホラー映画のノリ。しかも、モンスターが乱数で出現するのではなく、ドラマを盛り上げるために配置され、そればかりか、プレイヤー（キャラクター）の行動によって彼らの動きが決まるように創られているのであるから凄い。

また、常にリアルタイムだからこその一体感も感動的だ。町での会話や買い物、フィールド上での移動、敵と出会うと戦闘モード——コンピュータRPGは複数のゲームの寄せ集めとの印象が強い。それは、最近CD-ROMで幅をきかせているアニメゲーム（ゲームとビジュアルシーンのサンドウィッチね）のような違和感とも似ている（あそこまでひどくないが…）。だから、ドラマが途切れてしまう。番組の途中にCMを見せられている気分だ。

ぼくがアクションRPGに過剰な期待を抱いているのは、一体感という意味ではRPGの究極型であるからである。

最近、RPGに醒めてきたという人はダンマスで遊ぶべきだ。もっとおもしろいRPGはないのか、と嘆いている人も遊ぶべきだ。

自分が冒険している気分にさせられるゲームなんて滅多にない。「ダンジョンマスター」だけかも!?

評価表

●操作性
●オリジナリティ
●コストパフォーマンス
●難易度
●熱中度
●キャラクターデザイン
●サウンド(BGM)
●グラフィック
●全体のバランス

パソコン版との違いは、マップの一部、といったところのようだ。マップが違うだけでそんなに楽しさが変わるのか？と疑問に思う人もいるかもしれない。が、制作を原作と同じFTLが手掛けているのだから、妙にハズしてしまうことはないであろう。

気になったのはゲームの遅さ。パソコン版を知っている人ならムムと思うはず。ファミコン版・ウィズぐらいのスピード感があったら超名作になれたのに。惜しい。

（投入時間・約10時間）

手塚一郎

近況は何もないです。ただ、ひたすら仕事をしている毎日だから。たまには8時間ぐらいゆっくりと寝たいなあ。ここ2ヵ月で、確実に寿命が3年縮んだはず。来年は仕事を整理して優雅に暮らしたいものです。無理か。

最近、やっているのが「悪魔城ドラキュラのすべて」という本。功略本ぽくないのを目指しています。どうか買ってやってください。

©1991 SOFTWARE HEAVEN. INC.／FTL GAMES ©1991 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES. INC.

FC

HOT GAME REVIEW

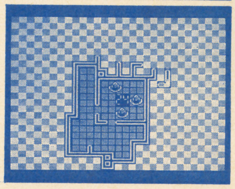
ランパート

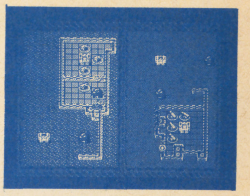
文・作山アミーゴ

■コナミ■11月29日発売
■¥5800（税抜き）

城を拠点として、敵の攻撃や損害を受けた壁の修復をしながら壁を延長し、城内の面積を広げてゆくパズルゲーム。一度に面積をひろげれば、高得点が入る。攻撃と修復で１ターンとし、それを繰り返してクリア得点に到達すればクリア。また、敵を全滅させたり、ある一定の場所をかこんだクリア条件もある。修復に使うブロックは、最初テトリス型だが、難易度が上がるとそれ以外の不規則な物になってくるので注意。他のシミュレーションゲームと一線を画すゲームである。

●容量：1M+6KRAM
●ジャンル：シミュレーション
●コンティニュー：パスワード
●プレイ方法：2P対戦可能





↑２Ｐ対戦は、上手い人どうしで遊ぶとなっかなか勝負がつかないのがチト苦しいか？
←イージーが、赤ずきんちゃん、その上がファンタジー、その上は戦国ものシナリオなんだよ

ウォンバット？

それはオーストラリアの動物。
コンバット？　それは戦争。
シンドバッド？　それは童話。
ローリングソバット？　それはプロレス技だ！　おい！　いいかげんにせーよ。って一人ボケ突っ込みしてたら疲れちったぞ。

ランパートでんがな

そ、「ランパート」だよ。関係ないことやってて忘れてたよ。

これはえーでっせー。読者の中にはゲーセンで遊んだ人もいると思うけっどもさ。あれがお家で遊べる御時世になったんだんねーこれが。

どんなゲームかは上の解説を読んでもらってと、…ま、そんなゲームだね。俺が言うと面白いゲームじゃなさそーに思えるかもしんないけどさ、まま、そのまま聞いておくんなましよ。損はしませんぜ旦那っ！

はじめて見たときは「外人さんが好きそうだな。」とか思ってプレイしたんだけども、外人さんが好きなゲームは、大味な（何が）俺にも相性が良いようで、馬鹿笑いしながら遊んだ覚えがあるな。

んだっていきなり「城を選べ」とか「砲台を置け」とか、タカビーに命令したかと思いきや、突然「ファイアー！」のかけ声かけられたら、あーた大砲打つしかあーりま温泉。

んで必死こいて敵さんこうげきしてたら今度は、「壁を修復しろ」なんて言ってへんてこなブロック置くだろ？　俺ってばその１ターンですでにゲームオーバーになったけど、いやいや面白かったねー。久し振りに可笑しいゲームに出会ったってきがしたよ。

んで、今度はファミコン版なんだけど、いやーこっちもこっちでよくできてんだわ。雰囲気はアーケード版と全く変わったけど、プラクティスや、イージー、ノーマル、ハードって分かれてるから、誰でもいきなり遊べるよーになってるもんね。偉いわコナミさんは。んで、難易度ごとにシナリオがあってひとつの話になってるじゃない。これも取っつきやすいよね。ステージ毎にクリア条件が違うのも、ワンパターン解消になってるし。シミュレーションゲームの作り方としては、高いランクに入るゲームだと俺は思ったぞ。

ハマる対戦殴るタイソン

シナリオともう一つ、熱くなるのが２プレイモードなわけだ。画面を２手に割って、相手の城を壊しまくる。「ストII」の対戦とちがって、この対戦はすごく静かに燃える２人の対戦なのよ。いかに相手の壁の修復を困難にさせるか、いかに自分の領地内を多く囲めるか、これが２大基本だ。次に、俺とラッパー元宮の対戦を、実況中継しちゃおう。

レディゴー！

VSリアルタイムバトル！

元宮　行きますよ。
作山　あうっあうっ。
ROUND１攻撃
作山　オリャーオリャーオンリャーリャリャリャー!!
元宮　……………。
ROUND２修復
元宮　うーむ、やられたなー。
作山　うひゃー１ブロック毎に壊されてら。やべー。
元宮　よ、よ、よっと。お、これは使えないからこっちの方にと、
作山　ウリャウリャウリャリャリャリャー！　何でも広く囲ってまえーウワリャー！　お、お、時間がないぞ、やべやべやべべー！　よし囲んだぞって、あれ？　まだ囲んでない？どこだつながってない壁は、どこにあるんだー？!!
RESULT結果
元宮　ほら、そこがつながってないでしょ？
作山　……………。
元宮　勝ち！
作山　ぬれしょぼたれた。

買わなきゃ損だぜベイベー

時間内に囲まなければいけないスリル。これがタマんないのよ。

時間がなくなってくると早くなる音楽、それがミョーにあせるんだ。あせる怪感ってやつだぜこりゃー。

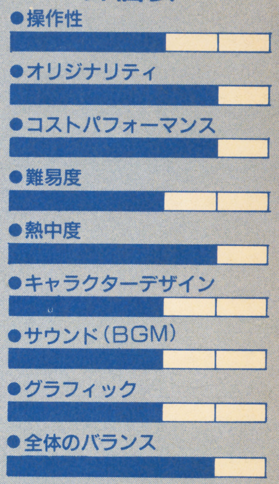
定価￥5800。ヨ○バシやサ○ラヤなんかで買えば、もっと安く買えるもんね。いい買物だと思うけど、どうだろ。

もちろん買うかどうかはこのレビューを読んだ君次第だかんね、自由にせよ。

そいで俺はちょっと元宮君との対戦があるんでこれでスンズレースマス。んじゃ。

オリャーもいっかいだぁー！

評価表



個別に評価するとなかなか難しいゲームだなこれ。散々褒めたにしてはこんな点数だもんね。操作性はよし。オリジナリティは、ファミコン版になって１点さがった気がしたな。難易度熱中度は非常にバランスが良い。キャラクターなんかも、よく書けてると思う。

ただ、やっぱり音楽が乏しいねどうも。グラフィックもあと少しスッキリすれば、いいんじゃないかと思うんだが。ほんとは3.5～6なので、四捨五入して4のバランスかな。　（投入時間６時間）

作山哲広

今、アメリカンフットボールに夢中だ。ＢＳは持ってないので、泣く泣く日テレの深夜にやっているのを毎週見ているんだな。大好きな選手は、ベアーズのウィリアム・ペリーと、フォーティナイナーズのジェリー・ライスだ。話は変わって、ＡＭショーで、ぬいぐるみつかみの前にいた外人さんが、いっしょうけんめいシンプソンズの人形を取ってた。

©KONAMI 1991

FC

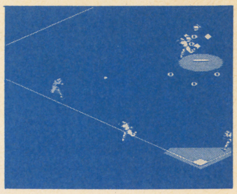
燃えプロ！　最強編

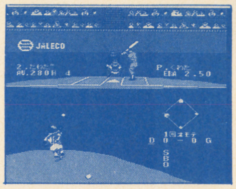
文・鈴木一弘

■ジャレコ■11月22日発売
■￥6700

リアルさを追求した『燃えプロ』シリーズ第5弾。基本的な操作方法は今までのものとまったく同じ。ピッチングとバッティングのアングルも、今まで通りセンターから見たものとなっている。モードはペナントとオープン戦のふたつで、ペナントモードではコンピュータを相手に戦いぬき、最終的に日本シリーズ優勝を目指す。オープン戦では１Ｐ以外に２Ｐモードがあり、人間相手に対戦できる。また球団名や選手名が実名になっているのが特徴のひとつ。

●容量：4Ｍ
●ジャンル：スポーツ
●ROM完成度：100％
●バックアップ：なし
●プレイ方法：２Ｐ対戦可





↑相変らずリアルなピッチャーとバッターのグラフィック。まさにテレビ中継のノリだ！
←守備画面に切り換っても、選手のグラフィックはリアルだ。チマチマしてないところが良い

やっぱり野球が好き!!

今年のプロ野球はつまらなかった。正確にいうとセ・リーグに限ってだけどね。パ・リーグに関してはかなり盛り上ってたと思う。でも、セ・リーグに関しては最悪だァ〜！　なんだ今年の巨人軍は!!　などという話はもうしたくないし、思い出したくもないので、さっそくゲームの話に移したい。

初めに、オレは野球ゲームが大好きである。もちろんプロ野球を観戦するのも好きだし、実際にプレイするのも好きだ。ただそれ以上に野球ゲームが好きなのである。

理由はとても簡単。だって本物の野球をするには人が18人以上必要でしょう？　それが野球ゲームならば、たったひとりで遊ぶことができるし、対戦プレイをしようものなら、本物の野球なんかよりも白熱するからだ。そこがいい。何よりも手軽に楽しむことができるからね。

そのくせ、ゲーム中の思考はまったく野球をしてるときと同じなのだ。バッターのときは、「次にどんなボールが来るのかな？　三振だけはヤダな」。守備の場合なら、「エラーしたらヤダな。内野ゴロなら次はゲッツーだ」。もちろんピッチングのときは、まじめに配球を考えたりする。その上、野球ゲームの場合はチームや選手を、プロ野球を参考に作ってあるので、自分の好きなチームを選び、自分のお気に入りの選手になりきってプレイできる。

これだけの条件が揃ってるんだから、野球ファンにとってみれば、ゲームのうまい、へたにかかわらず、誰だってプレイしたくなるハズだ。だから野球ゲームは操作性が簡単であればあるほど、一般ユーザーが喜ぶとオレは信じてる。操作性が簡単ならば、それだけ投・打の快感にのめり込みやすくなるからね。

う〜ん、打てないっ!!

で、このゲームの場合なんだけど、どーしても打てないんだよね。ま、慣れればある程度は打てるんだけど、自分が思うようにポコスカ打つことができないのだ。もし打てたとしても、狙って打つというよりはマグレで打てたという感じ。

これじゃいくらなんでもあんまりだ。グラフィックがリアルだろうと、プロ野球の雰囲気がモロに伝わってこようと、投打の快感が味わえなきゃ野球ゲームじゃない……とオレは思うぞ。うん。

とくにこいつはゲームなんだから、遊び手を選ぶような作りじゃいけないと思うのだ。慣れれば自由自在に操れるような作りってのは、毎日のように辛い練習をくり返し、プロ野球の選手を目指すようなもんだしね。それよりももっとスンナリとゲームにのめり込めるもの。つまり、操作性が良くて単純なシステムで、初心者でも１時間くらい遊べば、すべてを理解できるようじゃないとね。

二番めに問題なのが守備。ボールが飛んできても、グラウンドのホンの一部分しか見えないから、ボールと野手の距離感がつかめないのだ。つーことは、必然的に無意味なエラーが増えるということになる。これは野手のグラフィックを、よりリアルにしようとしたためにおきた障害だろう。野手のグラフィックをリアルにするということは、どうしてもキャラクター自体を大きくしなきゃいけない。とは言え、守備レーダーによって、おおよそだが野手を落球地に移動できる。これが救いかな。

リアルなのも考えもの!?

ま、いろいろエラそうに書いてきたけど、『燃えプロ』シリーズには熱狂的なファンがいるというのも事実だ。もちろん、そういったファンはシリーズ全体の、臨場感溢れる作りが好きなんだと思う。よりリアルなゲームの作りがね。しかも、ゲームのうまい人が多いね。オレなんかまったく打てないのに、「ボク、燃えプロ好きなんすよ」とかいいながらポンポン打ったりする人もいるくらいだ。そういう人は操作性というものよりは、いかにリアルであるかを基準にゲームを評価してるのだろう。

けど、やっぱり打てない野球ゲームはキライだ。そりゃ、やらず嫌いといわれればそれまでだけど、１時間プレイしてもなかなかコンピュータに勝てなきゃハラもたつし、そこで投げ出したくなるじゃない!?

リアルさ、という点ではたしかに評価できるゲームだし、他の野球ゲームと一線を画してる、という点では本当にすごいゲームだ。それだけに、もうちょっと操作が簡単だったらという気がしてならない。その部分さえ改良できれば、元は良いゲームなのだから、もっともっと評価されてもいいゲームなんだけどね。

評価表

●操作性
●オリジナリティ
●コストパフォーマンス
●難易度
●熱中度
●キャラクターデザイン
●サウンド（BGM）
●グラフィック
●全体のバランス

操作性に関しては誰がなんといおうとこの点数はゆずれない。だって打ちづらい、取りづらいじゃやっぱりしょうがないもんね。そのかわり、他の野球ゲームとは、まったく違う視点から作られているということで、オリジナリティはあると思う。それとキャラクターデザイン、グラフィック、サウンドに関しては、リアルさを追求しているということでそれなりに評価したい。この手のゲームが好きなら、熱中度はもう少し高いかもね。（投入時間／５時間）

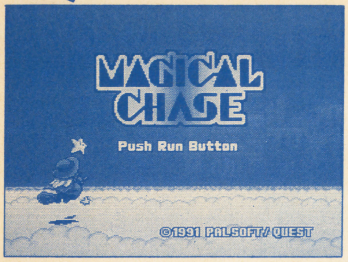
鈴木一弘
最近、テトリス２の２Ｐにハマっちゃってどうしようもない。ほとんどギャンブルのノリで、同等のレベルの人を誘ってはテトリス三昧。そのおかげで仕事がちっともはかどらなくて困っている。といいつつも、このページの〆切が迫っているのに、ついさっきまで遊んでたりして……な〜んてウソですようウソ。ちゃ〜んと仕事をしてますって、ネ!!

©1991 ALL RIGHTS RESERVED JALECO

HOT GAME REVIEW

マジカルチェイス

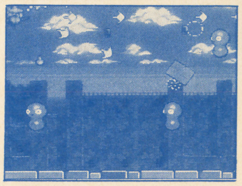
文・辻　猛

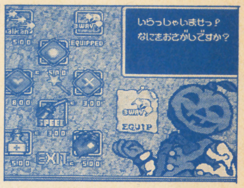


■パルソフト■11月15日発売
■¥7800(税抜き)

新規参入のパルソフトがお送りする、横スクロールのシューティングゲーム。途中でパワーアップオプションなどを買い足していく形をとっている。いやしかし、これは新規参入とは思えないほど技術力が高い。敵キャラのアニメーションも細かいし。雰囲気はとってもハイセンスであります。本文ではいろいろ書いたけど、シューティング好きの人でも十分に楽しめるぐらいの難易度はあるよ。まあとにかく、この「パルソフト」はちゃんと覚えておいた方がよいのである。

- ●容量：4M
- ●ジャンル：シューティング
- ●ROM完成度：100%
- ●コンティニュー：あり
- ●プレイ方法：1P専用





↑途中でお店に入りアイテムを買うことができる。このゲームなりのパワーアップシステムだ
←アイテムやお金、敵キャラが乱舞するグラフィックはとてもカラフルで個性的だ

10点の理由

実は、前号のレビューを書き上げた段階では、このゲームに10点という破格な点数をつけていたのだ。しかし編集長に、こりゃあげすぎだよ〜、とか言われてちょっと低めになってしまったのである。こういう事は、まあよくある事（0点とか一10点とか○欺ゲームだあっ、とかいう場合など。三橋編集長の話では特に成沢先生のページなんかがタイヘンらしい）なのであまり気にしてなかった。そしたら、なんで10点つけたかその辺を詳しく書いてよ、と当コーナーの原稿を依頼されちゃったとですよ。そんなわけで、「なぜ10点つけたか？」という事についての弁明をさせて頂くページとなりました。ゲームレビューとは少しばかり違っちゃってるので、そのへんは御容赦下さいませ。

いきなり本題だが、どのような業界でも、新しいものを作り出すってえのは大変な事だ。歴史が長ければ、先人の偉業がどんどん積み重ねられていっちゃうわけだから。歴史の短いこのゲーム業界でも、あらかたの手法は先人が開発したものとなってしまっているぞ。困ったもんだ。しかし、先人にないものを生み出せば、その業界での確固たる地位は約束されたも同然。ユーザーの方も、一目置くようになる。だけど、これは本当に大変な事なのであるよ。努力すればなんとかなるわけじゃあないからねえ。しかも、ゲーム業界もどっかの業界と同じだからねえ。つまりだ、「柳の下にドジョウは3匹までいる」てえ事ですよ。自社で開発するのは大変だから、他社の当たったゲームが出たらタイミングよく同じ様なゲームを出してもうけよう、という不逞の輩もいるのだ。しかもそれがそこそこ面白かったりするから困りものなのである。そりゃそうだよな、元が面白いんだもの。それに、なにもすべて新しくしなければならないって言ってるわけじゃあない。ゲームの場合、プレイヤーに新鮮さを感じさせればいいわけなのだから。「新鮮さ」。これもまた難しい課題のひとつ。つまり、シューティングにしてもRPGにしても、同じ様な要素を使いながらも、今までに出会ったRPGとはひと味違う、そう感じさせてくれるものの事なのであろう。そして、ひと味違い、新鮮で、魅力あると感じたゲームが、このマジカルチェイスだったのである。おおげさかなぁ？

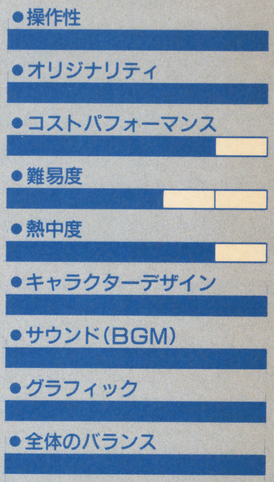
では、どうひと味違ったのか？　ううむっ、解説せねばなるまいてっ。

まず、シューティングのゲーム性についてだが、この方面には特に変わったところはない。オプションがついてどうだとか、ショット関係がバリバリでぇ、というようなシューティング大好き関係者向けの要素はまったくないのである。ここを強調するのは、それがこのゲームのひと味違った点であると感じたからだ。最近のシューティングはパワーアップして、でかい敵がでて、バリバリ敵を破壊しまくるものが多い。多いという事は新鮮味に欠けてしまう可能性が大きくなる。だから、パワーアップ関係はある程度（といっても平均以上の水準なのだが）におさえて、もっと細かい点で勝負しようとしたわけだ。そしてそれは見事に当たったと思う。グラフィック、キャラクターの動き、音楽、敵の出現するタイミング等、どれをとっても制作者が丁寧に丁寧に作っているのが感じられる。このようにプログラム技術が高く、グラフィックセンスも最高！　ゲーム設計段階での丁寧な作りと、最近のゲーム制作者に欠けていたものを見せつけてくれたゲームは最近見た事がなかった！　てな事によって10点満点をつけたのであります。人によっては、いろいろ御意見が分かれるところでしょうが、この評価はゲームを作った事のある人間の感想と思ってやって下さい。バリバリのシューティングを楽しみたい方へ向けて評価をするならば、7〜8程度としたでしょうね。

それにしても、勉強させてもらいましたよ。丁寧に作ればここまでやれるんだなあ、とね。大半のゲーム制作者も、過去に作ったゲームを振り返れば、時間さえあればもっと手を入れられたはずなのに、もっとバランスよくできたのにと思うに違いないんですから。なぜかというと、大抵のソフトは制作が遅れ、とりあえずあってもなくてもよいと判断されるものは切られてしまうからなのです。本当は、そこがゲームに必要な要素であるのですけど…。

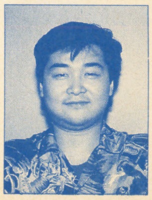
最後に、これは余計な事ですが、このゲームのような制作体制が維持できれば、このパルソフトは今後相当伸びるに違いないでしょうっ！さ、みんなで応援しようじゃあないかっ！

評価表



操作性が悪かったらシューティングは成り立たないし、オリジナリティは非常に高い。ステージ短いのがちょっと引っかかるが、まあこんなもんでしょ。難易度はべらぼうに高いわけでもないが、3段階の難易度から選べるようになっているぞ。短く感じるので、熱中度が引きずられて1コマイナスだが、あとはまったく減点ナシ！　ちっとは片寄ってるかもしれませんが、ゲーム批評なんてえものは片寄るものなんですよ。へえ。

（投入時間／14時間）



辻 猛

あ〜あ、またこれでライター生活だよ。まったく忙しいったらありゃしない！　次のゲームの制作だって始まってるって言うのに…。てなわけで人手が足らないんですよぉ。どなたか一緒にRPG作ってみたい（いま作ってるのはギャグパロRPGだったりするが…）なんて人がいましたら連絡下さい。よろしくお願いしますよぉ。

PC

HOT GAME REVIEW

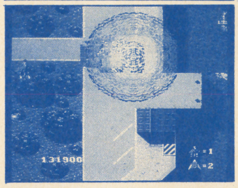
雷電

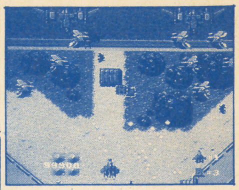
文・神子島 整

■ハドソン■11月22日発売
■¥7200（税抜き）

アーケードから移植されたシューティング。たてスクロールのステージを進んでいき、ボスを倒せばステージクリア。武器はショット・ミサイル・ボムの3種類。ショットはノーマルとレーザー、ミサイルはホーミングと直進のそれぞれ2タイプがあり、同じ種類のアイテムを取ることでパワーアップしていく。ボムは強力だが弾数が限られている。ゲーム内容、ステージ構成などは、アーケード版とほぼ同じ。メガドライブにも移植されており、CDロム版も発売予定。

- ●容量：6M
- ●ジャンル：シューティング
- ●ROM完成度：100%
- ●コンティニュー：あり
- ●プレイ方法：1Pのみ





↑アーケードにひけをとらないグラフィック。弾の多さもそのまんま移植されているのだ
←ボムは敵の弾も消してくれる。ただし、爆風の届かない所には何の影響もないから注意しよう

"ルール"がゲームの基本なのだ

どんなゲームにも、必ずルールはある。ルールがなかったら、誰にもプレイできなくなってしまう。とくに細かくルールが決められているのはやはりRPGだが、シューティングゲームにだってさまざまなルールがある。なかでも、全部に共通しているのは、「敵の弾に当たらないようにしながら自分の弾を敵に当てる」ということだろう。

「当たり前じゃないか」と言われそうだが、もしこのルールを完璧に守れたら、誰でもエンディングが見られるハズ。ルールがわかっていてもなかなかその通りには行動できずに、敵弾に当たってしまうのがシューティングの難しさなのだ。

ゲームセンターでシューティングマニアの支持を集め、PCエンジンに移植された「雷電」も、ルール通りに行動できない困難さをたっぷり味あわせてくれる。避けにくい横方向からの弾が多いし、大型の敵やボスの吐く弾の数ときたら……私のように反射神経のにぶい人間は、弾の多さだけでお手上げになってしまう。ルールをうまく守れないので、罰として死にまくる羽目になるわけだ。これがRPGだったら、時間をかけてルールを身につけ、うまく行動して罰を避けられるのだけど。

"ルール"はパターンで覚える

というわけで、実はこのゲーム、エンディングまで行ったことがない。必死にプレイして、ようやく7面に行くのが限界だ。しかし楽しめなかったかというと、決してそんなことはない。確かに数えきれないほど撃墜されたけれども、あまり腹は立たないのだ。攻撃が激しいといっても、絶対にかわせないような理不尽なものではないせいだろう。「ああ、今操作をミスしたからやられたんだ」と納得がいく。だから「今度はミスしないぞ」という気になれるのだ。

幸い「雷電」の敵は、出現と攻撃のパターンがきっちり決まっているので、何度かプレイしてパターンを覚えれば、私でもそれなりに進めるようになる。「敵の弾をよける」というルールが純粋に追求され、そのために攻撃が激しくなっているのだから、パターンを覚え、操作ミスをなくせば展開が楽になるのは当然だ。

パターンを覚えなきゃ勝てないぞ

もちろん、雨あられと降ってくる敵弾をただよけているだけでは、フラストレーションがたまってしまう。その点もきちんと考えられていて、自機の攻撃もハデにパワーアップするようになっている。最近のゲームのパターンだが、最高までレベルを上げれば敵が出てきた瞬間になぎ倒す快感をたっぷり味わえるのだ。

とはいえ、いい気になっていると凡ミスで撃ち落とされる危険がある。「雷電」にはバリアなど存在しないから、最強状態であっても一発くらえばあの世行きだ。常に緊張して攻撃をかわさないといけない。敵の出現パターンと動きを先読みしないと、せっかくのパワーアップもムダになってしまうわけなのだ。パワーアップの爽快感と、いつも敵のパターンに注意して攻撃をかわしていくスリルとが、実にうまくバランスをとって共存しているのが、「雷電」の最大の長所といえるだろう。

勝つまでねばってみようか

めんどうくさい理屈を並べてしまったが、要するにシューティングゲームは敵の弾をよけながら撃って、敵をぶっこわせば勝ちだ。「雷電」には、この"よける・撃つ・こわす"というシューティングの基本要素がバランスよく盛りこまれている。人目をひくような新しい点はないが、これほどシューティングらしいシューティングも、近ごろは珍しいのではないだろうか。

問題があるとすれば、プレイヤーに要求される技術のレベルがかなり高い、という点だろう。シューティングは好きだけど、腕に自信があるというほどではない人は、難易度の高さに最初は尻込みしてしまうかも知れない。しかしパターンをつかんでしまえば、難易度もかなり下がる。バリアやオプションに頼らずに、自機のパワーと自分の反射神経だけで突き進んでいくスリルをぜひ体験してほしい。それでも不安なら、ホーミングミサイルを取りまくればより楽に戦えるぞ。

「雷電」は難しい。しかしそれはルールにのっとった上での難しさだ。ルールを理解し、パターンを身につければ攻略できる。死にまくりながらパターンを覚えるのがいやなら、弾よけだけでどこまで進めるか挑戦してみるのもいいだろう。どちらにしても、スリルを堪能できるはずだ。

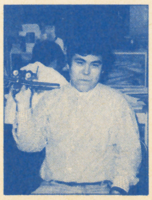
- ●操作性
- ●オリジナリティ
- ●コストパフォーマンス
- ●難易度
- ●熱中度
- ●キャラクターデザイン
- ●サウンド(BGM)
- ●グラフィック
- ●全体のバランス

スピードアップアイテムがないせいか、自機の動きは軽快だ。オリジナリティーやキャラクターデザインは、移植ということを考えればまあ適当だろう。

問題はコストパフォーマンスと熱中度。熱中できれば必然的にコストパフォーマンスも下がるから、投げ出さずにプレイして欲しい。

バランスは最高。高い難易度でバランスがとれている。これでもっと高いオリジナリティがあれば文句なしの名作になるだろう。あと望むとすればBGMの改良か。

（投入時間／約10時間）



神子島 整

もう何年前になるのか、たまたま買ったソフトの攻略が載っていたので買った「ファミコン必勝本」。それからほぼ毎号買い続け、誌上の募集を見てキャラメルママに入社した私。なんと、今はこうして文章を書く立場になってしまいました。人生、何が起きるかわからないもんですね。この先いったいどうなるのやら（おいおい）。それではこのへんで。

©1991 HUDSON SOFT ©1990 SEIBU KAIHATSU INC. ALL RIGHTS RESERVED

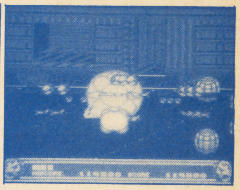
ルナーク

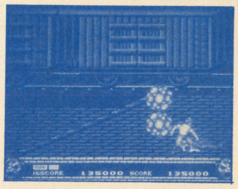
文・本山順一

■タイトー■11月15日発売
■¥6800(税抜き)

アーケードからの移植版。アーケードでは二人同時プレイができたが、こちらは一人専用になっている。マイキャラは世界動物愛護機構（長い）から派遣されたイリーガル・エージェント４人のうちの一人。彼らはそれぞれHPなどのパラメーターが違っている。虐待されている動物を助けながら、密猟組織を倒していくのが目的。ゲームの途中では動物たちが攻撃の援助をしてくれることもある。キャラクターの動きに独特のものがあるアクションゲーム。

●容量：４Ｍ
●ジャンル：アクション
●ＲＯＭ完成度：100%
●コンティニュー：あり
●プレイ方法：１Ｐ専用





↑動物は友達なのだ。動物愛護の精神はすばらしいが、人間の爆死シーンは結構キテる
←攻撃の技は多種多様。人間振り回しなんていうのもある。自由に選べないのが難点だな

いきなり渋さがひかる

ウォーかっちょいいぜ。タイトーのメガドラソフトって、『ダライアスII』以来やってなかったものだから、いつから電源入れるとタイトーのかっこいいロゴ・マークがはいるようになったのかわからないけど、なかなかいいじゃん。どれどれ、お、いいねー。マイキャラ選択画面も渋いじゃない。４人のうち２人は同じような顔だけど。面倒だからどれでもいいや、スイッチ　オン。

ゲラゲラ笑っちゃうぜ

ウワハハハハ。なに、これ。マイキャラの膝が曲がっているぞ。うーむ、まあ、本当の格闘技をするときに、これまでのゲームのように一直線に足を伸ばしているような人はほとんどいないわけで、リアルといえばこちらの方がリアルなのであろう。し、しかし、なかなか笑えるぞ。当り判定も大ざっぱだし、ジャンプキックも足がないところまで届いている（まあ、これはお得だから嬉しいけど）。キャラの動きもなーんか変だし。感覚はなにかに似ている。

そう、皆さん当然ご存じのジャレコのファミコン、ウルトラダイナミックスペシャルゴージャス名作ソフト『伝説の騎士エルロンド』をプレイしたときの感覚と似ているのだ。あれも、妙に動きが変で、敵にやられると足がプラプラと揺れたり、攻撃のときも関節がギクシャクしながら突っついたりと、初めてプレイしたときは大笑いさせてもらった覚えがある。

もっとも、動きそのものが似ているというわけではなく、感覚だからその点は理解してもらいたい。普通だったら「作り方が甘い」と考えられがちなゲームの中に、ひっかかるものがあるでしょ。一日たったおでんのような、どうでもよさそうだけど気になるという存在が。ゲームとはまったく関係のないことをやっているときにフッと「ああ、やりてーぞちくしょうめ」と、押えきれないほどの衝動を起こさせるなにかを持っているソフト。『ルナーク』は、そういうゲームではないだろうか。

アメリカの影

『伝説の騎士エルロンド』は、たしか海外のゲームの移植だったと思う。それに、これまでに書いてきたような奇妙な味を持ったソフトは比較的国外の物に多い。『ルナーク』で、悪い意味で気になるのは、文字表示がすべて英語だということ。また、攻撃の援助をしてくれる動物の中に白頭鷲に見えるものもいるのだが、これがアメリカの象徴だということはいうまでもない。もしかしたら、アメリカユーザーを念頭において作られた物ではないだろうか。

詳しいことはともかく、大メーカーはソフトを制作するときにアメリカのマーケットを無視することはできないそうだ。儲けのケタが違うからである。最近では『ソニック〜』のアメリカでの好調が伝えられている。儲けを考えるのは当然のことだろうが、それが露骨な日本のユーザー無視につながるのであれば、僕でなくとも不快感を覚えるだろう。ぜひとも、そうではないことをタイトー様には期待したい。これは『ルナーク』以後に発売されていくソフトによって、明らかになるはずだ。

それぞれの好み

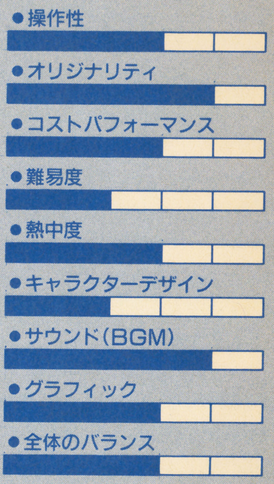
決して大作ではないが、お手軽ソフトということであれば、なかなかいいものだ。３段階の難易度調整があるが、どれもそれほど難しくない。一番難しいハードのレベルでも一人もやられずにクリアできてしまったくらいだから（僕はそれほど上手じゃない）。最後のボスを倒すまでに40分前後しかかからない。

落ちている武器を利用することもできるが、それよりもジャンプキックの方がよっぽど有効というのも、僕は気に入っている。動物が味方だし、死ぬところがないのがいい。そのくせ人が爆死すると、足がふっとぶのが見えるというところも好きだ。こちらの攻撃で相手がしゃがみこんだときに、つづけて攻撃すると片手で左右にブンブン振り回す場合があるのだが、これが意識的にできないというのは悔しい。さっき書いた白頭鷲の鳴き声が、どう聴いてもウミネコにしか思えないのだが、これでもイイのだろうか。

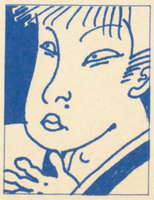
音楽もラウンドクリアしたときの威勢のいいやつを始め、僕はよく知らんが、ＥＬＰに似ているという音楽もありなかなか良いぞ。

攻撃時の操作性は、不満があるが難易度も低いし、まぐれで出るおもしろいアクションもあるし、目をつぶれる人はつぶってもいいだろう。

評価表



うーん、なにか平凡な評価になってしまった。実際のゲームは平凡なものじゃないから、詳しくは本文を読んでください。オリジナリティ、難易度、サウンド、グラフィックは若干マイナス気味に、熱中度とキャラクターデザインはプラス気味に受け取ってください。奇妙な味とか、カルトとかいう評価があれば、４をあげてもいいソフトです。くれぐれもアメリカだけに目を向けないでね、とお願いしたいきょうこの頃でした。



本山順一

最近、新宿界隈でのソフトの安売りがとても嬉しい　昔のように安いからどっか難点があるというのではなく、有名なソフトや、ほしかったソフトが安いのだ　名前は控えるが、アレが1980円で買えるなんてわたしは、なんてラッキーなのかしらと思っている　こうなれば、鈴木みそさんの1000円ゲームコーナーを復活してもらいたいものだ

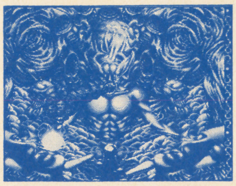
デビルクラッシュMD

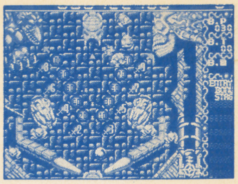
文・岸本敏弘

■テクノソフト■10月10日発売
■￥6800（税抜き）

1990年7月にナグザットから発売された傑作ピンボールゲームの移植版。面全体が、骸骨・魔法陣・魔導師など、悪魔調のイメージで統一されている。中央にはお馴染み蛇女の大顔面があり、ボールをぶつけることで、7段階に変化する。基本的な内容は変わっていないが、面構成が縦長になったことと、オリジナルのボーナスステージが加わったことが主な変更点だ。6つのボーナスステージを全てクリアすると、スペシャルステージに進むことができるぞ。

- ●容量：4M
- ●ジャンル：ピンボール
- ●ROM完成度：100%
- ●コンティニュー：パスワード
- ●プレイ方法：2P交替可





↑←下部中央の塔にボールを通すと、1番下にボールストッパーが現われる。しかし、ボーナス面をプレイしたり、シューターに戻るとクリアされてしまうので注意

縁は異なもの味なもの

『デビルクラッシュ』。この言葉は、私にとって、何とも味わい深いものになってしまった。実はこのソフト、私のPCエンジン初体験ソフトなのである。

時は約5ヶ月前。HIPPON編集部に入って間もない頃の話だ。仕事の合い間に、ふと手にとった1枚のHuカード。それが私と彼女（女の顔が描いてあるからやっぱ女だろう）との出会いだった。

いざプレイしてみると、私はすっかり彼女の虜になってしまった。素人目にもそうとわかる、しっかりとした弾道計算。スムースに反応するフリッパー。飛び交う蝿。叫ぶ骸骨騎士。そして溢れるスピード感。お世辞にも上手とは言えない腕ゆえ、1プレイ10分そこそこで終わってしまうのだが、それでも優に2〜3時間は楽しませてもらった。こうして、『デビルクラッシュ』は、私のフェイバリットソフトの仲間入りを果たしたのであった。

そして先日、アミーゴ作山から、この『デビルクラッシュMD』のレビューを依頼されたのだ。レビュー初仕事が、あの『デビルクラッシュ』のMD版とは…。何か因縁めいたものを感じてしまう。初めての女（ひと）とこんな形で再会するなんて。ああ、なんてろまんちっく♡

もしやのパワーダウン!?

さて、このソフトを初めてプレイしたのは、8月頃。実のところ、第一印象は余り芳しくなかった。まず最初に思ったのが、「なんだか狭っ苦しいなあ」ということ。これは、PC版で画面上部にあったボーナスポイント等の情報を、右横に持ってきてしまった為で、オリジナルにあった、ボールが画面全体を駆け巡るというイメージが希薄になったように思えたのだ。しかし、レビューを書くからには、いい加減な記憶を頼るわけにはいかない。ここは、PC版を引っ張り出して比較検討してみる必要がありそうだ。

どっちが得か考えてみよう

結論から先に言ってしまおう。MD版がPC版に劣っているということは、断じてない。プレイフィールドの件に関して言えば、逆にMD版の後でPC版をプレイした時、今度はPC版の方が無意味に広く感じられてしまう。それは、どちらが劣っているとかいう問題ではなく、単に『デビルクラッシュ』という素材に対するアプローチの違いなのだ。それ故に、両者は一見同じ様に見えながらも、異なった作品としてそれぞれ完成されている。料理で言えば調理法の違いだ。詳しく説明しよう。

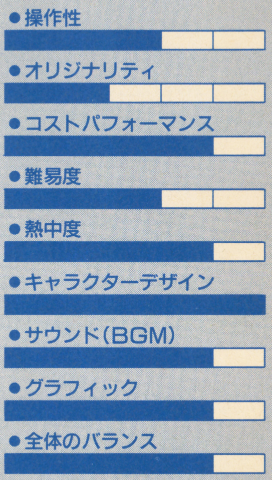
まずはPC版から。こちらは、先程も述べた通り、ほぼ画面全体を使ったフィールド上を、ボールが自在に跳ねまわるのが魅力。左右の幅に余裕があるので、ボールの狙いがつけやすく、上達すれば、ほぼ完璧なコントロールが可能になる。一方、6つのボーナスステージは、なかなかシビアだ。初心者なら、ロクに点を稼げないうちに、通常画面に戻ってしまうだろう。ボーナスステージはあくまでサブ画面扱い、通常画面によるピンボール本来の楽しみが大前提となっているのだ。

肝心のMD版はどうだろう。通常画面のグラフィックは、ほぼ互角。役物なども変わっていない。しかしやはり、画面が縦長になったことで、オリジナルとはゲーム性に微妙な変化が見られる。横幅が狭い為、フリッパーで弾かれたボールは、すぐ左右の壁にぶち当たり、激しくアクションする——ちょっと大袈裟かもしれないが、PC版と比べると、これ位の表現がふさわしいだろう。いきおい、ボールコントロールもシビアになる。例えば、最下部の塔（通過するとボールストッパーが出現）の通過や、下段からの上段への打ち上げは、慣れるまで多少手こずるかもしれない。

ボーナスステージにかかるウエイトは、PC版より大きい。壁に当たる回数が多い為、自然とボールは左右のボーナスポケットに飛び込んでくれる。時には、シュートしたボールが1度もフリッパーに触れることなくポケットインすることも。従って、余りストッパーにこだわる必要はないかも（ボーナス面から通常面に戻る時、ストッパーはクリアされるから）。PC版と比べて、各ボーナス面の難易度も下がっているので、パーフェクトも可能。貴重な得点源となるだろう。MD版では、通常面とボーナス面が同等の立場にあると言っても過言ではないのだ。

長い説明になってしまったが、後はもう趣味の問題。でも、ホント両方ともいいソフトだ。どちらを買っても損することはないと思うけどね。

評価表



『エイリアンクラッシュ』の続編の、そのまた移植となると、オリジナリティは辛目に採点せざるを得ない。しかし、敢えて完全移植にせず、MDなりの『デビクラ』を創り上げたテクノソフトの姿勢は評価したい（なんか偉そうだなー）。ティルト（揺らし）がAボタンなのは、少々使いづらい。コンフィグで変更した方がいいかも。キャラクターデザインは、好みの分かれるところだが、個人的には二重丸。全体的にバランスのとれた良いソフトです。

（投入時間／7時間）

岸本敏弘

1968年3月21日、神戸生まれ。3年間で取得単位数4という驚異的な成績で某大学を中退。1年間のプータロー生活の後、この6月から、編集アシスタントとしてHIPPONの世話になることに。まっとうな生活をしようと思って始めた仕事だが、何故だか全くまっとうにならない。仕事がいけないのか、本人に問題があるのか。ナゾ。

©1991 Technosoft ©1990 naxat soft／RED

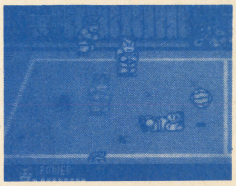
熱血高校ドッジボール部〜強敵!闘球戦士(ドッジソルジャー)の巻〜

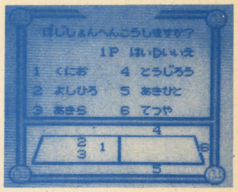
文・戸田秀実

■テクノスジャパン■11月8日発売
■¥3600(税込み)

アーケードやファミコンで大きな人気を得ている『くにおくん』のシリーズ。単なる高校生のケンカに始まったこのシリーズも、RPGやサッカーと、いろいろなジャンルを攻めてきた。そして今回のお題は、なんとドッジボール。元々はアーケード版で、このゲームボーイ版はキャラクター等の変わった移植・改良版といったところだ。2人同時プレイの対戦モードや、最大4人までの「めちゃぶつけ」モードなど、ドッジボールの醍醐味もそっくりそのままの移植版だ。

●容量:1M
●ジャンル:スポーツ
●ROM完成度:100%
●コンティニュー:なし
●プレイ方法:2P同時可





↑1人プレイのゲーム画面。大きめのキャラクターが見やすくてグー。ボールもデカいぞ
←めちゃぶつけモードのゲーム画面。1人で遊んでも、他の3人はコンピュータが受け持つ

懐かしいなあ

ドッジボールって知らない人いるのかなあ。いないよねえ、きっと。今でも小学校の校庭あたりを覗けば、大抵やってるもんね。ルールも分かりやすいし、走り回ってボール投げて、これがまた楽しいんだ。懐かしいなあ、ホント。今だって、やろうぜってメンバーが集まれば、きっと楽しく遊べると思うし、ボクは喜んで参加するな。そういう人もまた、結構いるんじゃない? ドッジボールって、生まれて初めてルールに乗っ取って遊ぶスポーツだと思う。小学校の体育でも最初に習ったスポーツはドッジボール。だから、当然長く遊んでいるわけだし、そうしている間のことって、結構印象深く残ってるんだよね。

今は小学生すら受験云々言ってるようだけど、やっぱり日が暮れるまで遊んでケガするくらいして欲しいなあ。塾通いの合間にゲームボーイしてる少年を見てると、何だか複雑なキモチになるんだよね。子供の頃は力一杯遊ぶモンだ。どうせ後から遊んでばかりいられなくなるんだし。って、今でも毎日力一杯遊んでいる私は、去年高校卒業してるんです。

ドッジボールがゲームになると

で、このくにお君のドッジボール、本当にドッジボールそのまま。ルールは純粋なぶつけ合いで、相手コートを空っぽにすれば勝ち。ただし、ゲームだっていうことと、キャラクター性ってものがあるので、ある程度の味付けはしてある。

まず、敵味方各人に体力がある。これは、ドッジボールで言う「命」にあたる。命っていうのは、アウトになっても、復活できる回数のことだ。だから、まさに体力なわけ。体力がなくなるまでは、どんなにボールが当たっても、陣地内で復活する。ただし、ぶつけ合いルールなので、外野からの選手交代や再復活はなし。これが男のドッジボールなんだよな〜。実際、復活ありの命3つの、命あげるのアリとかいうとんでもないルールで始めると、もう陣地でボール投げてる奴は固定だし、外野は居るだけで命の銀行だし、ハッキリ言って終わらん。だから、これでいい。当てられて死んじゃったらおしまい。このルールだと、サッパリ終わって気持ちいい。ゲームでは対戦チームが6チームもあるから、パスワードでもなきゃ最後まで遊びきれない。

あ、そうそう、このソフトにはパスワード機能はないので念のため。

当然対戦があるわけで

ゲームボーイの魅力は、機動力の他にも、手軽に対戦ができるところにある。ドッジボールだってんだから、当然対戦できなきゃウソだよな。

そしてこのゲームでは、普通のドッジボールを2チームで対戦するモードと、最大4人までのキャラクターが広いフィールドを走り回ってボールをぶつけ合う「めちゃぶつけ」モードがある。やったね、これも。めちゃぶつけ。人数が多ければ多いほど面白い。決まったフィールド内を、全員が敵となってボールをぶつけ合うバトルロイヤル。これまたゲームボーイは上手に再現してる。面白い。4人用アダプタが必須なんだけど、持ってる物好き……いや、対戦好きの友達もいるだろう。是非4人で遊んでみて欲しい。ゲームとはいえ、始まってみればアツいんだわ。

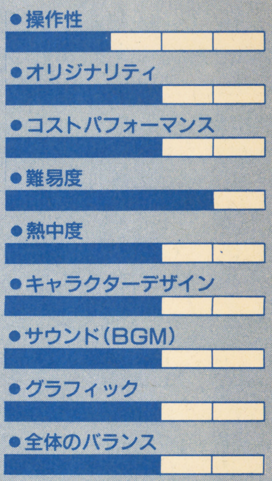
思い出のおかげで楽しくてね

結局のところ、このゲーム、ドッジボール自体の持つ面白さと、ゲームとしてのアレンジの良さが統合されて、全体的にも高いレベルの作品になっていると言える。けど、けどね、やっぱりドッジボールの面白さを体でも知ってないと、それほど面白くないと思う。だから、あまり外で遊べない少年少女は、それほど面白いゲームだって感じないかもしれない。そう思うとかわいそうで。だけど、逆にこのゲームでドッジボールの面白さを発見する子も出てくるかも。遊ぶ場所がなかなか見つからない都会で、ドッジボールの面白さを知るには持ってこいなのかも。そりゃ、ちょっと大げさかな?(笑)

ゲーム内容を見ても、敵チームも6人×6チームと豊富だし、対戦もあり、めちゃぶつけありで盛りだくさん。対戦相手がいれば、息の長いゲームになりそう。ところが、ひとりで遊ぶにしては、ちょっと単調で疲れるかも。6チームとはいえ、一度最後まで遊んでしまうと、そう何度も遊ぶ気にはなれないんだよね。その辺にもう一工夫欲しかった。全体的に、ドッジボールの面白さに頼って作った感じが残るね。

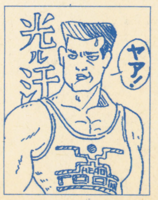
たまには外で遊ぼうぜ。

評価表



結局、可もなく、不可もなく。オリジナリティは、ゲームアレンジとして考えると低い。野球ゲームだってそれなりのアレンジがあるんだし。操作性、実はあまり良くない。両ボタンでジャンプって、ちょっと使いにくい。キャラの動きもイマイチ重い。それとキャラクター、ゲームボーイにしては大きでいいんだけど、キャラクターゲームにしては各人に個性がないのがネックでしょう。購入の決め手は対戦相手ってことになるのかも。

(投入時間/10時間)



戸田秀実
秋口にEDベータを購入してしまって、嬉しいやら悲しいやら。テープが高いんだよお。でも最高にキレイ。これでテレビの受信状態が良ければ文句ナシなんだけど……。秋に出る新製品のコンパチプレイヤーに魅せられて、いよいよ買おうかと思い始める。大丈夫か? 冬はあちこちでコンサートやらショーやらで充実しそうな予感が。早くも今から楽しみ。

©1991 TECHNOS JAPAN CORP.

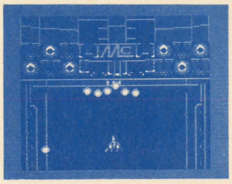
GGアレスタ

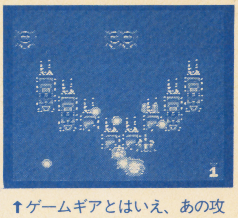
文・依田智雄

■コンパイル■11月29日発売
■￥4800（税抜き）

ゲームギアでとうとう家庭用ゲームマシンのサードパーティとして参入するコンパイルの第1弾ソフト。コンパイルといえば、PCエンジンの「ガンヘッド」等を作った実力派の集団である。GGアレスタはゲームのタイトルからも分かるようにコンパイルがほこる縦スクロールシューティングの代表作「アレスタ」シリーズのGG版である。ただし単なる移植ではなく、GGがハンドヘルドのゲームマシンということを考えた上での上手なアレンジ版と言えるだろう。

●容量：2M
●ジャンル：シューティング
●ROM完成度：100%
●コンティニュー：あり
●プレイ方法：1P専用





↑ゲームギアとはいえ、あの攻撃の派手さはちゃんと受け継がれているぞ！
←ほーらこの通り無数の弾を吐いてくるボスだってしっかり存在するのだ

これ､あれすか？

なーんて、はじめからボケかましてますけど､「GGアレスタ」です。アレスタといえば、コンパイルのMSX2用の縦スクロールシューティングゲームで、セガマークIIIでも発売されてましたっけ。ちなみにヨ〇バ〇カメラで､「アレスタください」と言ったら､「ファミスタですか」と言われたこともありました。まあいいですけど。そうそうコンパイルっていうメーカーを知らない方もいるかもしれないけど、古くはファミコンの「ザナック」、PCエンジンの「ガンヘッド」、メガドライブの「武者アレスタ」、最近ではファミコンのディスクシステムの「ぷよぷよ」等優れたゲームを制作しているメーカーさんなのだ。そう、挙げたタイトル名からも分かる通り、中には現在でも名作と呼ばれるシューティングも含まれている。そんなコンパイルがゲームギア専用に制作したオリジナルシューティングゲームが「GGアレスタ」なのだ。

ほいでもってプレイ

まあいつまでも能書きたれてても仕方がないのでとにかくプレイすることにする。

アレスタシリーズ共通しているのが、そのパワーアップシステムで、まずPのマークのアイテムを取ることによりパワーアップするノーマルショットと、同じマークを取り続けることによりパワーアップする特殊兵器の2種類がある｡「GGアレスタ」も類にもれず、同じシステムをとっている。ただゲームギアということを考えてか、2種類のショットは1つのボタンで撃てるようになっていて、親指がつりそうになるなんてことはない。もちろんショットはオートなのでこれも一安心。そうそう忘れてたけど、Pのアイテムを取ってから数秒間の自機が点滅している間は、敵の弾が当たっても平気なので、これを有効に使うとかなりプレイの助けになる。

ゲームはお得意の縦スクロール、敵の弾ビシバシ、自機のパワーアップハデハデといった感じ。ただしゲームギアということで、敵の弾は大きめでよけやすくなっている。それからナムコの「ギャラクシアン」にあるような〝ボーナスステージ〟もあり、ここでうまく敵を倒すと通常のゲーム中なかなか難しい装備の復活もできるといった様にとってもユーザーフレンドリーである。うーんワンダホー。

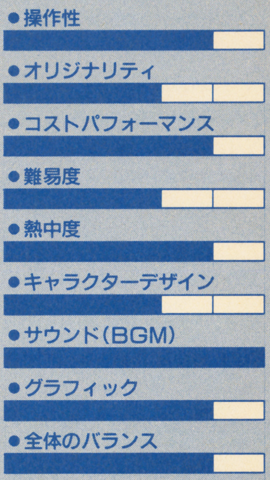
さて、プレイしてみてまず感じたことは、同じ「アレスタ」でも、セガマークIII版の「アレスタ」に比べると、携帯用のゲームマシンには惜しいほどよくできているということ。ゲームギアの中身は、実はセガマークIII（マスターシステム）とほとんど変わらないため、ハードそのものの性能にほとんど違いは無いはずなのだが、マークIII版よりもよくできている。まあもっともマークIII版が発売されてから数年経っているわけだし、それで今さら同じものを作っても仕方がないんだけど、そういった点を全て差し引いて考えたとしてもよくできていると思うぞ。

じじいあれすた？

誓って言おう。必ずこういう自爆的なボケをかます奴が俺以外にもいるはずだ…置いといてだ、ちょっと褒めすぎたので、厳しいことを言わせていただこう。まずバックライト液晶の弱点ともいうべき画面について。ゲームギアは、ゲームボーイと違ってバックライトを搭載しているため、暗い場所でもはっきりと画面が見える。が、しかし逆に明るい場所では画面が白くなって見にくい。特に「GGアレスタ」をプレイしてすぐに感じたことが、自機の弾が見にくい。敵の弾はわりと大きめで見やすくなっているが、それに比べて自機の弾が見にくいということは、結構不安にかられる。しばらくプレイしていれば慣れてくるが、こういったシューティングにとって、バックライト＋液晶画面は一歩間違うと仇になりかねないということが分かった。そしてもう1つ。なんかゲームギアということでか、ちょっとまとまり過ぎちゃってるかな。もっともマークIII版みたいに1つの面が長すぎるっていうのも問題だけど。

なんてことを言ってみたけれど本当にゲームギアとは思えないほど良くできている。で、買うか買わないか。ゲームギア持っていてシューティングの好きな人間は買っても損はないと思うよ。かく言う僕もしっかりとゲームギア買ってしまったし。でもテレビの画面でプレイしたいよなーなんて思ってたら、あなた「MDアレスタ」なんてのが発売されるじゃあーりませんか。あー金かかる。

評価表



シューティングの命とも言うべき操作性は自分が想像していたよりも良かったので4。オリジナリティは3。難易度はそれほど高くないので3。キャラクターデザインは多少気になる点があるので3。サウンドであるが、GGの音源であるPSGは、FC、GBのものよりも直線的な感じがしがちなのだがそこをうまく使っていて、また曲もカッコイイので5をつけてみた。全体のバランスは4と。こんなもんすね。

（投入時間／3時間）

依田智雄

今年は、季節の変わりめごとにカゼをひいている。つい一昨日まで暑かったのが昨日の雨のおかげで、今日は寒いといった風な極端な温度差がやはり体に良くないのだろうか。体をもっと大切にしなきゃな。なーんて少しも考えちゃいない。11月は各大学で学祭もあるし、飲んで歌って楽しく過ごすつもりだぜやっほー（ブチ）←とうとう切れた。

©1991 CONPILE

ユーザーズアイ

USERS'EYES

HOT GAME REVIEW【番外編】

読者レビュー

ライターばっかに任せてられない。ちょっと一言いわせてもらお。ゲームに関しちゃ一家言、そんな読者のレビューコーナーです。

FC

メタルスレイダーグローリー

●HAL研究所●￥8900（税抜き）●AVG

文・埼玉県　**照井利幸**（23歳）

ゲームにおける表現を極限まで追求した意欲作。この高密度にマニアはひれ伏せ！

開発期間４年２ヵ月をかけてとうとう我我の前に姿を現したこの「メタルスレイダーグローリー（以下「グローリー」）」。まずはその非妥協的な姿勢に敬意を表したい。ファミコンというハードが半ば一方的に見切りを付けられている状況の中で、こういうこだわりを持った作品が出てくれると、ゲームの良し悪しは、多分に作る側の問題意識に拠るのだ、と言うことを再認識させてくれる。「グローリー」は紛れもなくそういうゲームである。

「グローリー」は、システム的にはオーソドックスなコマンド選択式のＡＶＧである。主人公の忠が、ひょんな事から作業用に擬装されたグローリーを手に入れ、オロオロしながら、出所を確かめにステーションベイに向かうまでのオープニングで、基本的な操作や世界設定は理解出来る（なぜか忠よりエリナの方が存在感が強いのもこの辺からだ）。そして２分56秒。シャトルが飛び立ち、スタッフロールが流れる。「グローリー」の全編を貫く映画的手法が、ここではっきりと見て取れる。そしてステーションベイでわかる意外な事実。８年前の戦争…。多くの謎を残したまま、居住区・月へと舞台は広がって行く。

その後急展開するストーリーは個々人で味わってもらうとして、自分にこのような文章を書かしめている、「グローリー」というゲームの非凡さを伝えるためにも、その優れた点を分析しなければなるまい。１つはなんといっても最大のウリでもある緻密なグラフィックだろう。その技術は勿論だが、それ以上に、ファミコンのハードの制約を、構図や見せ方を変える事によってプラスに転化している点は、高く評価されるべきであろう。もう１点は、何と言っても強烈な個性のキャラクターたちだろう。取説のプロローグや、ハンドブックの番外編が、何故かゲームと同じくらい面白いことからも分かるが、こいつらは、ただのオタク顔の入れ換え可能なパーツでは決してない。各々が人間としての人格をもっているし、物語を引っ張るだけの力をもっているのだ。だからこそ、ＡＶＧでありながら、何が起こるかわからない緊張感が、プレイヤーをいやが応にも駆り立てるのではなかろうか。久々に魂が熱くなった一本である。

（しかし事なかれ主義の○○○チェックは何とかならないものか……）

→4年2ヵ月はダテじゃない。その実力は推して知るべし

私の評価表

ストーリー	B
熱中度	A
グラフィック	A
サウンド	A
演出	A
オリジナリティー	A
総合点	**99**

選評　『グローリー』は９月に届いたレビューの中で１番人気。キャッチコピーの上手さや文章の構成力で、照井さんに軍配があがりました。

SFC

ジェリーボーイ

●EPICソニー●￥8500（税抜き）●アクション

文・滋賀県　**大聖リース**（16歳）

ゲームを誰よりも愛し、理解している人が制作したゲーム。そのゲーム性やいかに…

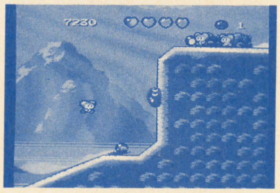
物心ついた時からおいらはレバーを握り、ボタンを叩いていた。そして今日までのゲームの繁栄を見守ってきた。そんなおいらにとっては大先輩にあたる田尻先生が制作された本作品、クインティと同様に予約で発売日に購入し、その世界感をタンノーさせていただきました。はっきり言ってこれは素晴しい！　非常に練りにこまれたゲーム性を秘めている。その優れた部分がどこらへんなのかと言うと…以下の行を読んでちょ。

ゲームシステムに関しては何も言うこと無し。てなわけでこれはまた別のときにレビューしましょう（行数の都合）。ゲームを初めてプレイしてまず目を引かれたのが、ジェリーを始めとする超可愛らしい杉森ック（失礼）なキャラ達！　これはやはり一時は決定した発売日を延期して、杉森さんがドット絵を描き直したのが実を結んだと言えるでしょう。そしてそのキャラ達の動作のリアルなこと！　特にマイキャラのジェリーなんかは実にスライミーな動きを見せてくれる。ここまでスムーズでリアルに動くのだから、１キャラの持つキャラパターンは膨大な量であろう。これだけキャラパターンの多いゲームは、業務用の超絶倫人ベラボーマンとストリートファイターIIぐらいだろうと思う。ぷよぷよ、うみょーん♡

操作しだいで当たり判定が変化するのもおもしろい。通常なら当たってしまう敵やトラップも、体をのばしたりつぶしたりしていればやりすごせてしまう。これほど明確な当たり判定を持つゲームは実に少ない。スーマリでさえクッパのアゴの下までくると触ってなくてもやられてしまう。こういう点は高く評価されるべきでしょう。

と、まあほめちぎってばかりいましたけど、不満が無いわけじゃありません。その不満とは「弾数制限有りのショットボタンと加速ボタンが共通である」ということ。これは恐らくアクションゲームの第一条件である「操作が簡単であること（ゲーム性はそれ以前の問題）」を考慮した結果なんだろうけど、無駄打ちをしないために常にボタンを押しっぱなしにし続けながらではゲームがやりづらいので、操作を分けたほうが良かったと思いますよ。マリオの場合はファイアボールに弾数制限が無かったからこそ気がね無く加速できたんだから。

でも本作品、アクションマニアでなくとも絶対に買い！　誰にでも楽しめる1本です。



→個性的な動きのスライム、ジェリー。待った甲斐があったというもの

私の評価表

操作性	B
難易度	A
キャラデザイン	A
グラフィック	A
サウンド	A
綿密さ	A
総合点	**95**

選評　行間から伝わるゲームへの愛情、その一方で、不満点も含めた冷静な分析。レビューのツボを押えた好感のもてる作品です、ソフトのチョイスも渋い！

※「私の評価表」の評価はABCの３段階、総合点は100点満点です

©HAL LABORATORY. 1991 ©★YOSHIMIRU. 1991 ©LIVE PLANNING. 1991 ©1991ソニーミュージックエンタテイメント

SFC ファイナルファンタジーⅣ

●スクウェア●￥8800（税抜き）●RPG
文・東京都 平新一（20歳）

FFⅣを素直に楽しむことができない!! こんな僕は不幸者？ それともバチ当たり？

RPGをプレイする際に僕は、エンディングを出した後でも再チャレンジしたくなるソフトこそ面白いRPGだ！ という考えを持ちながらプレイしています。

そういったRPGに、ドラクエⅢ以来出会うことがなかったのですが、FFⅣが出ると聞いて期待しておりました。

お金のない貧乏学生のくせに、並んでまで手に入れるほど期待していたのですが、これがいけなかったようです。

プレイし始めの頃は、画面内に出てくるキャラ達の仕草が妙にカワイイ！ と思っていました。よく見ていないと、僕のように目が悪いと判断しにくいのですが、悲しい時には頭をガクンと落として今にも泣き出しそうな表情をし、うれしい時にはピョンピョン跳びはねたり、その顔にしっかりと笑みを作ったりと、すごくリアルに表現されていたことには驚かされました。

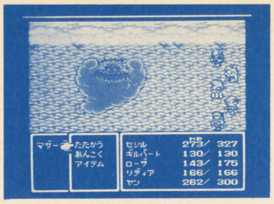
新しいバトルシステム、アクティブ・タイム・バトルに関しても、入力してしまったコマンドが取消せないということには困りはしたものの、今までにない緊張感を十分に味わえたことには満足しました。

ですが、エンディングを出した後で、印象に残っていたのはこれらのことだけ。

満足したと書いたばかりのATBですが、使用したのは最初だけで、時間がたつにつれてイライラが募るばかり。僕にはこれを最後まで持続することができませんでした。

飛空艇の飛ぶシーンにしても驚きは初めだけ。下手すると洞窟の穴が見えないこともチラホラ。テレビに何度近づいたことか。

そして、あいかわらず多いアイテム群だったのですが、次々に持っている武器以上のものが手に入るので、それまでに使っていたものがすぐに不用物へとかわる（中にはアイテムとして使えるのもありますが、役立つ度合は知れている）のは、あまりにも悲惨すぎるように感じました。



➡SFC待望の大作RPG。新機軸ATBをひっさげて話題をさらった

またFFは、ストーリーを楽しむRPGだと言われることがありますが、今回のⅣでもそれは言えると思いました。しかしあまりにも強引すぎますよ。小説としてなら十分に感情移入ができたと思うのですが、あくまでもゲームなのですから。

好き勝手なことを書きましたが、それでもやはりFFⅣはすごい！ とは素直に言えません。だって、僕には二度目を楽しもうという気持ちが全くありませんから…。

私の評価表

熱中度	C
グラフィック	A
ストーリー	A
キャラデザイン	A
サウンド	A
操作性	B
総合点	80

選評 本コーナーでは、不満を感じたソフトに関するレビューも受け付けております。でも悪口だけ書いて終りじゃダメ。ちゃんと分析してないとね。

PC パワーリーグⅣ

●ハドソン●￥6500（税抜き）●スポーツ
文・千葉県 沢村隆志（15歳）

野球は「ファミスタ」だけではない。ファンの心理にとことんこだわったPL4登場

野球ゲームに飽きている人は多い、と思う。他の野球ソフトは出されてきたが、ほとんどが「ファミスタ」をマネしたものばかり。この安易な発想が、「ファミスタしかない」という人間を乱造したのだろう。

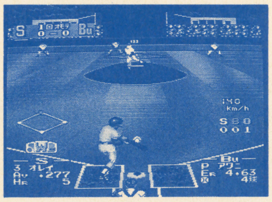
でも、その「ファミスタ」に真っ向から挑戦したソフトもある、ということを私は他の人にも知ってもらいたい。別の視点から作ったゲーム、例えば「燃えプロ」。毎回違ったアングルでプレイヤーを驚かせてくれた。そして「パワーリーグ」。デフォルメが当たり前のこの世界に、一石を投じた名作だと思う。

その「パワーリーグ」を分析してみる。

私にとって、野球ゲームの最大の着眼点はデータの細かさであった。もはや操作性だけの時代は終わった。これからは各選手に個性を持たせる時代である。その点でこの「パワーリーグⅣ」は合格した。昨年の実績とは別に、各選手に隠れた能力を盛り込んだ。それをもとにスタメンを組み替えるなど、監督の気分も味わえる。そして個人成績が残ること。タイトル争いができる。試合に勝つこととは別の目標を立てることにより、プレイヤーの本当の実力を発揮する場が出来た、と言える。

もう一つは、試合の演出だろう。ホームランに花火だけのさびしい演出から、今の野球ゲームは進化した。中でも「パワーリーグ」は突出している。

- ホームランの後、その打球の方向を呆然と見つめる守備側の選手。一方、打った選手をベンチから総出で迎える者たちとマスコット人形
- 各選手によって違うバットの色
- 試合後のニュースの今日のホームランなど、このゲームのこだわり方は普通ではない。開発者も、相当の野球好きなのだろう。前作を引き継いだ点が多いが、これは野球ゲームが進化した、究極のかたちであるがためだと、そう思いたい。



➡ハドソンの誇るPC野球ゲームの雄。遂に4年目の夏を迎えた

残念なのは音楽。すこしノリに欠けているように思う。しかしパワーリーグは毎回音楽を変えている。絶えず挑戦、である。

で結論。「野球はファミスタ」だと思われる方、ぜひこの「パワーリーグⅣ」をプレイして頂きたい。ファミスタ'92とは違った、新しい感覚に溺れることだろう。パワーリーグ、それは長い間野球ファンの求めていた「夢のプロ野球ゲーム」なのだ。

私の評価表

操作性	A
難易度	C
データの忠実度	A
演出度	A
熱中度	A
サウンド	C
総合点	94

選評 完成されたシステムにマイナーチェンジを加えていく『ファミスタ』と絶えず挑戦を続ける『パワーリーグ』。うーむ、なんだかDQとFFみたい。

レビュー大募集!!

HOT GAME REVIEWの読者バージョン。力作をお待ちしております。

本コーナーでは、読者の皆様からの投稿をお待ちしております。'91年9月以降に発売されたソフトで、プレイしてみて面白かったもの、腹の立ったもの、感心させられたもの等について以下の指定に従ってレビューしてください。

- 本文は19文字で50行。
- 言葉遊び的なノリのいいキャッチコピーをつけてください。19文字で2行まで。
- 6つの項目についてABCの3段階で評価し、そのうえでゲーム全体の総合点をつけてください（100点満点）。項目は、「Hot Game Review」の評価表のなかから選んでくださっても結構ですし、自分で考えてくださっても構いません。

本誌のライターがレビューしなかったソフトや、余り話題にはならなかったけれど個人的に思い入れのあるソフトの方が、掲載率は高いかもしれませんよ。2月号分の締切は11月末日です。採用者には当社規定の原稿料をお支払い致します。

〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
HIPPON SUPER！編集部「ユーザーズアイ」係

C 1991, SQUARE C 1991, HUDSON SOFT

風よ。龍に届いているか

小説ウィザードリィII　第34回

作／ベニー松山　イラスト／高橋政輝

主な登場人物

- ●ジヴラシア……主人公　L13の忍者　悪・人間族　この物語の〝俺〟
- ●ガッシュ……L15の戦士　中立・人間族
- ●ザザ……L13の僧侶　悪・人間族
- ●ディー……L13の女魔術師　悪・エルフ
- ●マイノス……L12のロード　善・人間族
- ●フレイ……L13の盗賊　中立・ホビット
- ●ボルフォフ……L13の戦士　中立・ドワーフ
- ●ハイランス……L13の侍　中立・エルフ　他のパーティを率いる
- ●ベイキ女王……リルガミン王国の若き女王
- ●アドリアン……〝森の彼方の国〟ファールヴァルトの術者
- ●ルゲフレス……迷宮を支配する龍〝平衡の守護者〟

Wizardry

前号までのあらすじ

スケイルの外壁登攀に成功し、遂に迷宮第五層の侵入口に到達したジヴラシア一行。だが、折からの落雷が引き起こした落石に襲われ、ジヴラシアは命綱の切れたディーとともに転落。奇跡的に墜落死を免れたものの、ふたりは二百メートルを落下した標高七百メートル地点の垂壁に釘付けとなる。

突如、岩盤を突き破って出現する巨鳥ロック。全身を無数の羽虫に包まれて苦悶するロックをディーの呪文で救ったジヴラシアは、崩れ落ちた垂壁の奥に迷宮第四層への侵入口を発見し、九死に一生を得る。

出現する漆黒の巨竜。初めて目にする黒竜の手強さを意識しつつも、ジヴラシアは神速の攻撃によってその前肢の指を切り飛ばす。その隙を突いて致命の一撃を加えようと試みるが、黒竜の姿に精神に錯乱を来したディーがコンビネーションを乱して失敗に終わる。ディーの爆炎さえも退けて態勢を立て直した黒竜の前に、ジヴラシアは逃走を余儀なくされたのだった。

一方、第五層侵入口の岩棚に取り残されたメンバーは失意のうちに行動を開始するが、謎の魔導師アドリアンが忽然と姿を消したことに気づく。当惑を隠せぬまま、迷宮に足を踏み入れるマイノス、ザザそしてベイキ。

第六層を目指す三人の前に現れる異形の魔物たち。彼らが生物相の変化に不審を抱き始めた矢先に、背後から忍び寄る人影にベイキが拉致される。バンパイアロードと名乗る魔人はもはやこの迷宮の支配者がル'ケブレスではないと告げ、転移の呪文を用いてベイキを連れ去るのであった——。

[第四十章] 心傷

エルフのガラス瓶は、本来そうした効果を生み出すために造られたのではないか——。

それほどまでに、青白い魔法の光に照らされたディーの裸身は美しかった。薄絹で磨き上げた珠のように滑らかな肌はそれ自体が光を内包しているかの如くに淡く輝き、一際浮かび上がる躰の輪郭が闇の中に柔らかい絶妙の曲線を描き出している。

腕の中で無防備に眠るディーを見つめながら、俺はそんなことを考えていた。

柔肌から伝わる体温と、もたれた石壁の冷たく堅い触感のコントラストが、俺の五感を奇妙に研ぎ澄ませている。まるで全身の神経がこの小さな玄室の空間全てに張り巡らされているようだった。

たったひとつの扉の外に、何者かが近づく気配はない。

黒竜(ブラックドラゴン)との遭遇からすでに三時間余りが経過していた。

微かな寝息を立てるディーは、俺の胸に片頬を乗せて無垢な少女のように眠り続けている。その寝顔にもはや恐怖の翳は見えなかった。

何故、ディーは黒竜をあれほどまでに畏怖したのか——。

眠りに落ちる前に、恐慌から立ち直ったディーはその理由を途切れ途切れに語ってくれた。

ディーが生まれ育ったのは、遠い辺境に位置する小さいが豊かな村だった。そこではエルフを始め各地から移住してきた五種族が平和に共存し、僻地の小村には珍しく都市に似た活気を持っていたと言う。

村一番の弓の腕前を持つ狩人の父と、薬草の調合を得意とする母の手で、ディーは十二の歳まで何不自由なく育てられた。

そして、惨劇の夜が訪れた。

じっとりと湿った空気が漂う、風のない闇夜だった。

夜半、猟犬たちの吠え声に目を覚ましたディーは、すでに身仕度を整えた父が弓に弦を張っているのを見て尋常ではない気配を察した。幾ら腕の立つ父であっても、真夜中に狩りに出かけることなどあり得ない。

戸締まりをしっかりしておけと言い残して、矢筒一杯に矢を詰め込んだ父は犬たちを連れて外に出ていった。闇の中に遠ざかっていく夫の松明を不安そうに見守りながら怯えるディーを抱き締める母も、何が起ころうとしているのかは判っていない様子だった。

やがて、周囲の家々にも明かりが灯り始めた。手に鋤(すき)や鍬(くわ)を持った男たちが、口々に何か叫びながら父の向かった方向に走っていく。

どこか遠くで悲鳴が上がった。ひとりの叫びではなく、複数の人間が一斉に絶叫したものだった。それに被せるように男たちの怒号が響く。

続いてディーの耳に届いたのは、全身が総毛立つ凄まじい咆哮だった。再び人々の絶叫が聴こえ、足下からは巨大なものが足を踏み鳴らす地響きが伝わってくる。

それは、少しずつ近づきつつあった。人々の断末魔と、家屋が倒壊する破砕音を伴って。

抱き合いながら窓の外を覗く母娘の目に、逃げ惑う男たちの姿が映った。ある者は折れた腕を抱えてよろめき、ある者は頭から流れ出す血に視力と思考力を奪われて絶叫する。中には全身を炎に包まれ、眼前で力尽きる者もいた。

隣家に住むドワーフが手斧を投げ捨てて走ってきた。惨状に竦むディーたちを窓辺に認め、早く逃げろと叫んでいる。

もう一度あの咆哮が響いた。窓の外のドワーフがディーから見て死角になる方向に顔を向け、表情を引きつらせた。

次の瞬間、凄まじい冷気の塊がドワーフを襲った。見開かれた眼球は水分の凍結で一瞬に砕け、豊かな髭に覆われた顔に皹(ひび)が生じる。文字通り恐怖を顔に凍り付かせたまま、バランスを失って転倒したドワーフは五体バラバラに折れ砕けた。

冷気の余波で窓ガラスが瞬時に割れ落ち、錆び臭い臭気が室内に流れ込んでくる。隣人の死に声も出せず、身動(みじろ)ぎもできない母娘の視界に、それがゆっくりと姿を現した。

窓の上端よりも高い位置から、真っ赤な双眸がディーを覗き込んでいた。闇夜に浮かぶ眼と牙だけの怪物——。

そいつが地響きを立てて窓の正面に回り込んだ。その動きで、闇に溶け込む漆黒を宿した巨体の輪郭を辛うじて見て取ることができた。

生まれて初めて目にした生物だったが、ディーは正確にその呼称を思い浮かべていた。その名以外に呼びようのない姿だったからだ。

黒竜(ブラックドラゴン)は長首を伸ばし、鋭い牙の並んだ顎をゆっくりと開いた。大量の吸気に脳部が膨張し、ごぼごぼと濁った音が喉元から漏れる。

その時、ディーは凄まじい力で窓辺から跳ね飛ばされた。我に返った母がその細腕のどこにそんな力があったのかと思うほどの勢いで突き飛ばしたのだ。

それは子供の危険を察知した母親だけが発揮できる力だったのかも知れなかった。

部屋の隅にまで転がったディーが見たのは、沸騰する強酸のブレスを頭から浴びせかけられた母の姿だった。壁に頭を打ちつけて遠退いた意識が急速に引き戻される。

沸き上がる白煙と刺激臭の中で、美しかった母の貌は一瞬に白蠟のように溶け崩れた。もし突き飛ばされていなかったら、ディーも同様の運命を辿ってい

ただろう。

ディーは己の絶叫の向こうで、全身から煙を噴き上げてのたうつ母が「逃げて」と呟くのを聴いた。だが、その意味すら理解できないほどに意識が混濁していた。

ふらつく足取りで、もう動かなくなってしまった母のもとに近づく。床に残留した酸で裸足が灼けたが構わなかった。母に触れる。灼け爛（ただ）れた肌はずるりと滑るように容易に剝がれた。母は絶命していた。

呆然としたまま、窓の外に視線を向ける。涙に曇った瞳に、黒竜（ブラックドラゴン）に吠えかかる一匹の老犬と矢を射かける父の姿が見えた。他の猟犬たちの姿はなく、父も半身に酷い火傷を負っていたが、鬼気迫る勢いで次々と矢を放っている。すでに数本の矢が窓辺から離れた黒竜の肩口や胸に突き立っていた。邪竜の苦悶の咆哮がディーの意識を覚醒した。

大丈夫だ。父様があの魔物を退治してくれる。母様の仇を討ってくれる。

そう考えた瞬間に、黒竜の逞しい腕の一撃が飛びかかる老犬を空中で引き裂いた。怯んだ父に向けて、両眼に憎悪の炎を滾らせる竜の口から奇妙な韻律を含んだ唸りが漏れる。

慌てて弓を引き絞る父を、ドワーフを襲ったものと同じ冷気が包んだ。黒竜が大凍（マダルト）の呪文を唱えたのだった。

矢を番（つが）えたままの姿勢で、父の肉体は瞬時に凍結した。そこに黒竜の尾の一撃が容赦なく加えられる。父の躰は粉々の氷片と砕け、跡形もなく消失した——。

ディーが覚えている光景はそこまでだった。

翌朝、霧に煙る瓦礫の中でホビットの家族に助け起こされた時には、黒竜の姿はすでになかった。

たった一匹の邪竜の襲撃で、村は完全に壊滅していた。戦いに赴いた男たちのほとんどが命を落とし、家屋に隠れていた女子供も次々に追い立てられて餌食となった。生き残ったのは逸早（いちはや）く避難したほんの一握りの村人だけで、ディーが生きていたのは奇跡に近かった。

どうしてあんな怪物が現れたのか、誰にも判らなかった。黒竜など、もう昔話にしか出てこない衰亡した種だと誰もが考えていたのだ。恐らくはどこかの未踏地に棲み着いていたものが新たな居住地を求めて移動する途中、餌となる人間を求めて気紛れに降り立ったのだろうが、そんな魔物に襲われたのはまさに不運としか言いようがなかった。元々その地方には亜人種（デミ・ヒューマノイド）の類でさえほとんど棲息しておらず、襲撃に対する備えが薄かったのも災いした。

もう彼らに村を再建する力は残っていなかった。天災に見舞われたと諦めて、残った人々は全てを忘れて別の土地へと流れていった。

ディーもまた、独り近隣の地方都市へと移り住んだ。村人たちは村中から集めてきた、持ち主のいなくなった金品を歳若いディーにも平等に分配してくれたので、質素に暮らすぶんには生活の心配はなかった。エルフではまだまだ子供の歳だったが、近くの安酒場で職を見つけることもできた。

しかし、ディーはこの悪夢の夜を忘れることができなかった。

床に就き、瞼を閉じた途端にあの光景が蘇る。窓枠の向こうで残忍に細められる赤い眼。溶け崩れる母。砕け散る父。鋭い爪を備えた前肢が眼前で振り上げられ——。

絶叫し、深夜に跳ね起きるように目覚める。夜着は冷たい汗でぐっしょりと濡れ、肩で息をしながらディーは毎晩泣いた。そして、もうあの夜の出来事を忘れて生きていくことはできないと悟った。忘れられないのなら、悪夢に立ち向かう力を身につけなければならないと思った。

その都市が貿易の重要な中継点ということもあって、酒場には旅の冒険者と名乗る連中が訪れてきた。平和な時代だけにそのほとんどが出鱈目の冒険譚で一杯の酒でもせしめてやろうというごろつきだったが、稀に千刃をくぐり抜けてきた本物の冒険者パーティが立ち寄ることもあった。

そうした者たちを見つけるとディーは給仕の傍ら決まってこう質問した。竜（ドラゴン）を斃すにはどうなさるの、と。あの父が射かけた矢も、硬い鱗に覆われた黒竜の巨体にはほとんど通用しなかったからだ。どのような戦い方が最も有効であるのかを知っておく必要があった。

血気盛んな駆け出しの戦士は大方が自分の腕っぷしと剣があればどうとでもなると答えたが、少しでも竜の恐ろしさを知る思慮深い古強者（ウォリアー）は必ず同じ答を返してきた。即ち、優秀な魔術師の呪文の援護があれば何とかなるかも知れない——そうでなければ可能な限り逃走する、と。

いつしかディーは冒険者として魔術師の腕を磨く決心を固めていった。

「仇を取ろうなんて、本気で考えてた訳じゃなかったわ。黒竜なんてよっぽどの冒険者でも一生に一度出くわすかどうかの稀種だって聞かされたし、まして村を襲った奴を探し出すことなんてできやしないしね。あたしが闘いたかったのは心に棲みついていた黒竜だった……自分が強くなればあいつを追い払えると思ってた……」

うとうとと、半ば眠りに落ちかけたディーはそう続けた。「でも、結局悪夢は消えなかったわ。独りで眠ろうとすると、いつも……だからあの墜落の時も、あんたが一緒にいてくれて本当に良かった……」

そのまま寝入ってしまってから、見守る限り悪夢にうなされる様子はなかった。

ディーの身の上を聞いたのはこれが初めてだった。リルガミンで出会ってパーティを組んで以来一年の間顔を突き合わせてきたが、これだけの心の傷を負っていると他人に窺わせるような素振りは全く見せなかった。

黒竜に対する過剰な反応も頷ける、余りにも凄惨な過去だった。そして、その恐怖を振り払うために身につけた呪文を——それも最大の威力を誇る爆炎（ティルトウェイト）をいともた易く退けられてしまったことが、ディーを発狂寸前の錯乱状態にまで追い込んだのだろう。

それにしても、気になることがある。

奴ほど手強い怪物ならば、必ず宝珠の探索者たちの間で噂に上る。善（グッド）・中立（ニュートラル）・悪（イビル）を一部隊とした四組のパーティはそれぞれ使命達成を競ってはいたものの、基本的には少しでも安全かつ迅速に迷宮探索を推し進められるよう魔物や罠の情報を提供しあっていた。もしこの第四層で黒竜が一度でも目撃されていたなら、直接関りのない俺たち悪の戒律の冒険者にもすぐさま伝わってきて然るべきだった。

誰にもその存在を悟らせなかった巨竜。それが事実なら、可能性としては次のふたつが残されている。

ひとつは黒竜がその保護色を活かし、これまで誰の目にも止まらずに第四層の闇に潜み続けていた可能性。だが、手掛かりを求めて迷宮を虱潰しに探索する冒険者の目を逃れるとなると、奴の図体が小犬程度に縮まることを前提とし

なければなるまい。従ってこの線は限りなく薄い。

もうひとつは、今まではいなかったものが最近になって召喚された線だ。それなら俺たちが黒竜(ブラックドラゴン)の最初の目撃者であったとしても納得がいく。ただし、何故桁違いに強力な護衛が新たに召喚されたのかという疑問は残っている。

そして、どうにも頭から拭えない違和感があった。

これまでにも、少ないながら ル'ケブレスが召喚した竜の眷属は存在していた。第五層には長虫のような胴を持った東方の飛竜・天竜(テイエンルン)が配されていたし、敢えて言うならもっと下層に大量に棲息している大蜥蜴(コモドドラゴン)も竜の範疇に含まれる。

だが、それらと比べて──いや、迷宮に放たれているどの魔物と比べても、黒竜には得体の知れぬ異質さ、邪悪さが漂っていた。果たして平衡の守護者と呼ばれる竜神 ル'ケブレスが、これほど極端に邪悪な存在を護衛として召喚するものだろうか？

加えて黒竜はゴブリンをブレスで灼き殺し、啖(くら)っていた。

ゴブリンどもは召喚された護衛ではなく勝手に迷宮に棲み着いている口のようだったが、冒険者の腕試し程度と ル'ケブレスが黙認していたのか、少なくとも他の護衛たちに攻撃されることなく共存していた。梯子山(スケイル)の内部はそういった点で極めて秩序が保たれていた筈なのだが、黒竜は明らかにこれを破壊している。

不意に、あの巨鳥ロックに羽虫の群れ(ノーシーアムスウォーム)が襲いかかる光景が脳裏に蘇った。あれも、今にして思えば同様の出来事ではなかったのか。

竜神の定めた迷宮の秩序に、狂いが生じつつある──。

そんな言葉が頭を過った時、床と壁を通じて微かな震動が伝わってきた。

巨体の歩行が生み出す地響きを思い、俺の全身に緊張が疾る。が、すぐにもう馴染みになった微震だと気づき、軽く息を吐いて力を緩めた。

それは微震とも呼べぬほどに小さく、短い震えだった。俺も五感が鋭敏に働いていなければ察知できなかっただろう。

それでもディーが目覚めたのは、むしろ一瞬の俺の緊張を敏感に感じ取ったのだった。

「起こしちまったか」

「……寝ちゃってたのね」

俺の胸に頬を乗せたまま、焦点の定まらぬ目を半開きにしているディーが呟いた。覚醒につれ、その瞳の光が少しずつ強まってくる。

「嘘みたい……こんなに安らいだ気分で眠れたのは久しぶりだわ。迷宮の中だって言うのに……」

ディーはそっと顔を上げ、俺と目を合わせた。しかしすぐにその視線を逸らし、胸に顔を埋める。

「どうした？」

「どうって……馬鹿」

伏せたままディーは言った。「今更だけど、思い出したのよ」

「……怒ってるのか」

「怒らせるような真似をしたつもりなの？」

再びこちらを向いた貌に心なしか朱が注しているように見えた。この光の下では判然としなかったが。

「いや──そうじゃねえが……」

語調の鋭さに俺は少々しどろもどろになった。「けどよ……怒ったって不思議はねえ、んじゃねえかと思ってな」

「照れてるのよ、馬鹿。そんな風に見つめられてると、恥ずかしいの」

言って、ディーはまた貌を伏せた。「でも、少し怒ってる」

「やっぱりなあ」

「そういう意味じゃないわよ」

「へ……？」

「本当に朴念仁なんだから……」

ディーはちらと目を上げた。「だから、あんな状態だったからはっきりとは覚えてないの。あんたと……ジヴと初めてだったのに、良く思い出せないってのが腹立たしいのよ」

そう呟いたエルフの貌は、今度は明らかに真っ赤になっていた。思えばディーが赤面して恥じ入っているところなど初めて見る。冒険者の宿(アドベンチャラーズ・イン)ではほとんど半裸の姿を平然と俺に晒していたディーが、だ。

意外そうな表情を読み取ったらしく、ディーは赤く染まった頬を軽く膨らませた。

「あたしだってね、こんな時ぐらいは照れるの」

「あ、いや──」

「ずっと惚れてた相手に抱かれたんだもの」

ふと、ディーの目が真剣味を帯びた。「ほとんど諦めてたのにね。これでもう、いつ大破壊が来ても思い残すことなんてないわ……」

「──」

短い沈黙の後、思い切ったようにディーは躰を起こした。衣服の上から見た印象よりも遙かに豊かな乳房が揺れ、軽くウェーブのかかった緑の髪がはらりと数条被さる。そうした動きのひとつひとつも、発光瓶の照明の下では幻想的に演出された。

「随分時間を潰しちゃったわね。もっとこうして……最期の瞬間までこうしていたいけど、そのためにあんたの足を引っ張るのは御免。今度はあたしがあんたの目的を手助けしなくちゃね」

改めて向かい合ったディーは、これまでになく美しく見えた。魔法の明かりのせいばかりではなく、事実眠りから覚めてその美貌に格段と磨きがかかっているように思える。

「昨晩王宮の中庭で言ってたでしょ、最後まで戦いたいってさ。スケイルの登攀までしといて、これでガッシュたちを見つけられなかったら死んでも死に切れないでしょうよ」

「ディー……」

「行こう、最上層へ。あたしはもう大丈夫」

言って、ディーは上体を乗り出した。互いの息がかかるほどに顔が近づく。

軽く唇を重ね、ディーは潔く躰を離した。「これが最後──あっ」

不意に込み上げてきた感情が、俺にディーを引き戻させ、固く抱擁させた。

「ジヴ……」

「お前を愛しているのかどうか、俺には判らねえ。けどよ、この世の誰よりも好いてるのは確かだ。それで良かったか？」

「……いいよ……愛していなくても……こんなあたしを好きだって言ってくれただけで、もう、充分──」

喘ぐように呟きながら、ディーは強くしがみついてきた。

[第四十一章] 気斬

〝侍との闘いは用心しろ――〟

七年に渡る忍者の基礎修行も終わりの頃、俺の師匠だったホビットのニンジャマスターが言った言葉だ。

何故かと問う俺に、老忍者はこう答えた。

「戦士が相手なら、まず一目で力量を見抜くことができよう。その判断に従って勝てそうなら戦えば良し。ロードも同じだが、装束に注意しなければならん。万が一あの聖なる鎧(アーマーオブロード)を着ていたなら能力は格段に上昇している。万が一、だがな。しかし、侍だけは己の判断がさほど当てにならん」

ホビットは袖を大きくめくり、二の腕に刻まれた傷を露にした。古く、細い傷跡だったが、それがぐるりと腕を一周している。

「侍の剣技は魂――即ち生命の〝気〟を刃に凝らして斬ることにある。この〝気〟という奴が厄介でな。素質のある侍ならさほどの実戦経験がなくとも自在に操って見せたりもする。この傷は現役時代にそんな侍にやられたものでな、本来の間合いの数歩先から〝気〟の刃を飛ばす居合とやらでばっさりと切り落とされた痕よ――」

苦々しげに古傷をなぞり、ニンジャマスターは続けた。「この〝気〟の刃にはどんな防具も通用せん。不可視の刃は装甲を透過して内部の肉体を破壊するのだ。確実に避ける他になく、となると己の間合いに飛び込むのは難しい。もし相手が居合を操る侍であったなら、一対一では切り刻まれるのが関の山よ。そうなる前に逃げるのが最良の策だな」

それが、誇り高い西風の称号(マスターウエストウインド)を受けたニンジャマスターが俺に無条件の逃走を指示した唯一の例だった。

そして俺はまだ、この居合を使う侍に出会ったことがなかった。

俺とディーは玄室を後にしてほどなく、第六層へと続く階段が存在するらしきエリアへの入口を発見していた。

やはりあの巧妙に擬装された扉は、このエリアへの到達を困難にするべく設置されていたものだったのだ。黒竜(ブラックドラゴン)との遭遇は計算外だったものの、強酸ブレスの腐蝕臭に導かれたことを考えれば決して時間的なロスばかりではない。

そのエリア一帯は第四層の他の場所に比べて温度が高く、壁や床はじっとりと湿った光沢を放っていた。微かに靄が漂っているところを見ると、どこからか火山性の蒸気が吹き出しているのかも知れない。

この先に階段があると確信を抱かせたのは、濡れた壁や床のところどころに刻まれた〝気をつけろ(ルックアウト)!〟とのメッセージだった。中立の連中から聞き知っていた話では、第四層の階段に通じるルートには高温多湿のせいか巨大蛭(ジャイアントリーチ)が大量に棲息する一帯があり、そこに初めて足を踏み入れたパーティが警告と目印代わりにそれらのメッセージを刻み込んだと言うのだ。それが真実なら、俺たちは正しい道筋を辿っていることになる。

しかし、第五層でも良く出現するあの厭らしい蛭は他の生物同様全く姿を見せなかった。この迷宮に侵入して以来、俺たちが目にした生物は未だに黒竜一匹のみだった。

俺たちはほとんど無言だった。玄室を出てからは必要なこと以外決して口に出さず、分岐点での選択も頷く程度で済ませている。明かりは仕方ないとしても、少しでも黒竜に気取られる可能性を減らすためだった。

ディーはすっかり元の優秀な魔術師に戻っていた。黒竜の影に怯えることもなく、また俺に対する態度もこれまでと何ら変えていない。

好ましい姿勢だった。男と女の間柄から、忍者と魔術師の関係にすっぱりと頭を切り替えている。そうした甘えが命取りになる危険性を、ディーは充分に理解しているのだろう。

幾つかの警告を発見しつつ、俺たちは水蒸気に霞む広めの玄室を注意深く横断した。と、正面の壁に次の間へと続く扉が現れる。

俺は身振りでディーを制し、錆びの浮いた鉄扉に忍び寄って耳を澄ました。黒竜ほどの大きさの生物が向こうに潜んでいれば、俺の聴力なら少なくとも呼吸音程度は捉えることができる。それらしい音の変化はなかった。

「大丈夫そうだぜ」

俺は長く続いた沈黙を破って言った。「敵はいそうにねえ」

敢えて竜とは言わなかった。平静を保ってはいたものの、この点に関してはできる限りディーの精神的な傷を刺激したくなかったからだ。

それを悟ったのか、ディーは眉を上げておどけた笑みを浮かべた。

「気を使わせるわね。でも、信用して。今度あいつが現れたら試してみたい手があるのよ」

「そりゃあ頼もしいな」

満更ただの強がりでもなさそうだった。さすがはディーと言うべきだろう。

目と目で頷き、俺は静かに扉を押し開いた。が、あまりの湿気に錆びついた蝶番はそれこそ警報のように周囲に軋んだ悲鳴を上げる。

それでも、魔物の類が呼び寄せられる気配はなかった。この一帯はどうやら本当に何もいないらしい。

胸を撫で下ろし、俺とディーは扉をくぐり抜けた。

そこはもう少し濃密な蒸気が漂う、音の反響から判断して恐らく今通り抜けてきた玄室と同程度の空間だった。靄がかざしたガラス瓶の光を乱反射させ、明かりの届く範囲を大幅に狭めている。幽かに硫黄の匂いがした。

「参ったな」

蝶番の軋みのせいもあって、俺は敵への警戒心を解いたまま呟いた。真に恐ろしいのはそうした一瞬を衝いてくる知恵を持つ相手だということを、この時俺は完全に失念していたのだ。

「こう湯気が強くちゃあ――」

足下も見えやしねえ、と続けようとして、俺は何か硬いものを踏みつけた。床に投げ出された段平だと感触で判断したが、それでも反射的に頭を下げて確認しようとする。

その瞬間、正面に白く蟠(わだかま)っていた靄の中で何かが動いた。

ひゅん、と空気が裂ける音を耳にすると同時に、俺の頭上をぞっとする迅さで得体の知れぬものが擦過する。頭髪の上端が切断されたのが判った。

「ディー！　敵だ！」

叫びながら真横に走った。ディーもそれに倣って背後を移動する。

一瞬に全身から冷たい汗が吹き出していた。

もし無意識に頭を下げていなかったら、あの鋭い何かは俺の首筋を真っ直ぐに通過していた筈だった。首が落ちていたかも知れぬと実感し、背筋に抑えようのない戦慄が疾り抜ける。

ディーが電光の迅さで猛炎を唱えていた。前方に凄まじい火炎の渦が生じ、立ち込める水蒸気を巻き込んで消散させていく。

だが、敵はその炎に包まれてはいなかった。

渦の傍らに浮かび上がったのは、炎の照り返しに輝く銀色の鎧に身を包んだ長身の剣士だった。飛竜の飾りをつけた兜を被り、顔の下半分を恐ろしげに口を開いた奇怪な仮面で覆う異形の姿だ。

「不浄の化物どもめ」

仮面の下から、低い呪咀の呻きが漏れた。「一匹残らず、切り刻んでくれるぞ——」

猛炎の効果が切れた。しかし火炎の高熱で霧が消え、今はその剣士を発光瓶が淡く照らし出している。

「大凍でいくわよ」

「待て」

次の呪文詠唱に入ろうとするディーを、俺は即座に制止した。

「何故よ」

怪訝そうにディーが早口で訊き返す。

「鎧と、兜の飛竜——それにあの声。ありゃあ……」

俺は目を細めた。兜と仮面の隙間から覗く眼も、明らかに見覚えがある。

隙を作らぬように、先刻踏みつけた剣を横目で盗み見る。予想通り、一目でそれと判る特徴を持った段平だった。

そしてその持ち主だったエルフは、今は緩く湾曲した鞘に収めたままの剣を構えて眼前に立っている。

「——間違いねえ」

ディーへの返答としてではなく、己の心に浮かんだ言葉がそのまま口に出た。

「あいつはハイランスだ」

俺の呟きとほとんど同時に剣士——捜索隊を率いていたエルフの侍・ハイランスが動いた。鞘を握る左手はほとんど動かさず、柄にかけていた右手が疾風の如くに刀身を引き出す。間合いの遙か先で、細身の片刃剣が閃いた。

何かが飛来した訳ではない。が、ぞっとする殺気の接近に、俺は反射的に頭部を左に逸らしていた。

ハイランスが再び刀身を収めた時、右頬が浅く切れ、右の耳が割れた。何も見えなかったにも拘らずに、だ。

生暖かい血が伝う感覚が、驚愕しかけた俺の精神を無理矢理平静に引きずり戻した。

〝気〟の斬撃を操る侍——それは初めて相対する、居合いの使い手だった。

（つづく）

あとがき

本当に久々の２号連続あとがきである。

先月号の反省文は、友人各位から「へへへ、見たよ」という反応をお寄せ頂いた。「へへへ」は余分と思われるだろうが、これまた一様にそんな含みのあるリアクションだったのだからしょうがない。つまりは僕の言い分をはなっから信じていない訳なのだが、果たしてどの部分を信用していないのか。

謝罪の心でありましょうか？

アンソロジーにかかりっぱなしって部分か？

それとも、もう二度と休載なんてしませんって下りだろうか？

どうもこの最後の奴らしいのだが、中には全部疑ってかかっている人もいるようだ。人を信じる大切さを、もう一度見つめ直して欲しいものですね。

とか言いながら、今号のこの原稿もタイトロープかクリフハンガーかという物騒な入稿にしてしまった僕です。編集長、もう一度信じて。

さて本題。

お気づきの方もおられると思うが、前号から本文中に登場する固有名詞をそれまでの名称と変えて使用しているものがある。

〝ラスニール〟から〝ハースニール〟。

〝グニルダ〟から〝ニルダ〟。

〝ダパルプス〟から〝ダバルプス〟。

これらはこの『風よ。龍に届いているか』の連載が始まった当時は前者だった名称が現在までに公式に変更されたもので、今後も後者の新名称に統一していくつもりである。混乱を避ける意味で前号あとがきに書いておくべきだったのだが、これがすっかり忘れてしまっていた。

そういうことで、ひとつよろしく。業務連絡でした。

そうそう、ひとつ宣伝があったっけ。

奇しくもこの号の発売日でもある11月５日に、アポロンから僕が原作を担当したウイズのＣＤドラマ『ハースニール異聞』が発売になります。

詳しくは触れないけれど、ワードナの迷宮を舞台に伝説の剣ハースニールを探索する物語です。脇役としてアルハイム（声は郷田ほづみサン）が登場しますので、良かったら聴いてくださいね。ブックレットの末弥センセのイラストの情況描写も僕がやってます。以上、ですます調の宣伝おしまい。

それでは、また来月。

READER'S FREE TALK

リーダーズ フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

▶ごめんなさい。まず、全面的にあやまります。御覧の通り当コーナー、以前から、なーんにも変わっておりません。進展なしです。Vol.10で書いた『フリートーク改革案』&『コーナーをいくつかつくる』も今となっては諸業無常の響きあり、単なるお笑い草となってしまいましたね。反省してます。あるいはこのままこうして嘘→謝罪→嘘→……と永久運動を続けるのもいいかもしれない。「俺、会社やめるつもりなんだよ」と口ぐせのように呟やいて、一生そのままやめないって奴いるでしょ。あれみたいでいい……わきゃねえか。

最近、リーダーズフリートークのパワーが落ちている。

（愛知県　山本直明　31歳）

▶こういう厳しい意見を原稿に書きおこしていると、何となく自虐的な気分になってくる。

ここ数ヵ月のＨＩＰＰＯＮの誤植の多さは何だ？　手抜きか？　あまり読者をイライラさせないで欲しい。

（三重県　夢防人　19歳）

▶こうまで書かれると、もっとイジメて欲しい……という気持ちになってくる。あ、あ……。が、笑ってばかりはいられないぞ。こんな手紙もくる。

読者の意見はレベルが低い、と思う。

（東京都　武藤真木人　16歳）

いろいろ問題のあった号でしたね。私も意見したいので、近いうちにハガキを出したいと思っています。

（愛知県　蟹江栄作　17歳）

▶こういう、暗闇の中から「プッ」と毒矢を吹きつけてくるようなハガキが一番怖いんだよ――。

何故、ファミスタ'92に旧タイタンズを入れる必要があるのだ。弱いタイタンズで勝利の美酒を味わってこそ、真の阪神ファンである。さあ、「旧タイタンズの加入に反対」という人々よ！　ハガキに「反対だ」と書いてポストに入れろ。尚、これに関する手紙が100通以上きたら、ＨＩＰＰＯＮ誌上において「タイタンズでも勝てるファミスタ教室」コーナーの設立をお願いします。

（千葉県　技術神ＤＫ　16歳）

▶きっ君って人は……。

お願いですから「投稿ブスを探せ」っつーコーナーでもつくってくれや。したら私、一発で出すぞう！

（鹿児島市　藤井ぱい）

▶ノーフューチャーな意見ざます。

あーあ、人気のあるゲームは友の会があっていいなあ。そこで少数派のために月変わり友の会みたいなコーナーをつくって欲しいと思うのであります。毎月、適当に好きなゲームについてのハガキを募集して……？　どうかな？

（神奈川県　ＫＡＺ）

▶あの「女神転生コーナー」も読者様の絶大なる応援をうけて、今月号から開設したし。いいんでない。どんどんハガキをくれ！　どんどんコーナーをつくるぞ！　と無責任に盛り上げてみました。(笑)

Ｆ・ＦⅣにドグ・マグ・ラグという敵キャラがでてきますが、これは夢野久作の小説「ドグラマグラ」から、とったものではないでしょうか？

（宮城県　藤村卓也　19歳）

▶サクサク、ポリンキーの3人キャラ、ジャン、ポール、ベルモントってフランスの俳優ジャンポールベルモントから名前をとったのって知ってた？

最近、発売日にゲームソフトを買おうと、お金を貯めておきながら、発売日当日になると、なぜだか急に「いいや」って冷めてしまうのです。定価で買うのがバカらしくなっているのは確かなのですが、他にワケはあるハズ。グイグイ興味をもたせてくれるゲームが少ないのも、金がないのも確かなのですが。

（大阪府　平新一　20歳）

▶「燃えない」「最近マンネリ気味でして」「顔を見るのもいやだ」。最近、ゲーム倦怠期を訴える若者が跡をたたない。この件に関してはどうでしょうか。御意見まってます。

洋画なんかでは、よくすごく悲しいシーンでもそれをやわらげる言葉なりユーモアなりがそえられているんだけど、ＦＦの場合、それがないと思う。でも大丈夫。キャラの名前を工夫してフルネームが５文字か６文字の友達の名前を入れてみよう！　オープニングの哀愁ただようシーンもローザがしつこくフルネームで呼んでくれるので、お笑いシーンに早変わりです。

（北海道　篠崎大地　17歳）

▶「よだともお」が5文字だ。試してみようっと。

Vol.11のＴＶゲーム昔話を読んで考えてみると、ヴァーチャル君に極めて近い知人がいることに気付いてしまった。これからは、あんまり近づかない方がいいかな。

（静岡県　おいおフィアット　21歳）

▶ううむ。

「インドリンゴの原産地はどこ？」っていう問題がタイトーの『ゆうゆのクイズでＧＯ！ＧＯ！』とアテナの『ファミリークイズ』両方に出題されていたけど、正解は前者が「アメリカ」、後者が「日本」となっていた。どーなってんの!?

（千葉県　笹沢三択　18歳）

▶両ソフトの関係者は解答を寄せるよーに。(本の雑誌の椎名誠風)

どうして最近のゲームは難しいのだろう。シューティングゲームはその最たるもので敵が硬いのが多くて手が出せない。女の子でもできるゲームが欲しい。

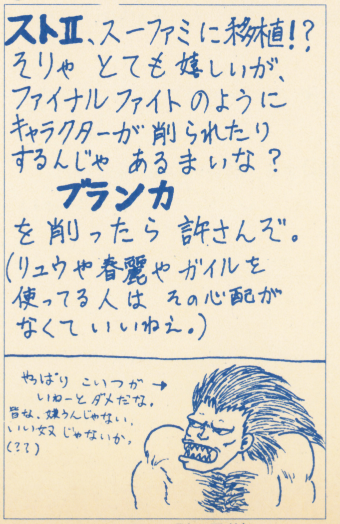
（静岡県　木ノ内亜紀　21歳）

▶これ、スクランブルへと回すことにします。で、来たぞ、Vol.10で登場して一大センセーショナルを起こした結城さなちゃんからのレターが。

昨日、髪を切りました。肩ぐらいの長さで揃えたら、秋風にサラサラなびいて気持ちいいの。なーんて言ってる場合じゃないのね！　あんなみにくい写真でこんなことになるなんて夢にも思わなかったわー!!　お手紙をくれた皆さま、誠にありがとうございます。でも……、でもね。そうなるとやっぱり個人的にお付き合いするわけにもいかないから良い友達でいましょうね。ＨＩＰＰＯＮを読んでいるという縁がある限り、みーんな友達よ！

（静岡県　結城さな　16歳）

▶意外にクールなさなちゃんでしたっ。



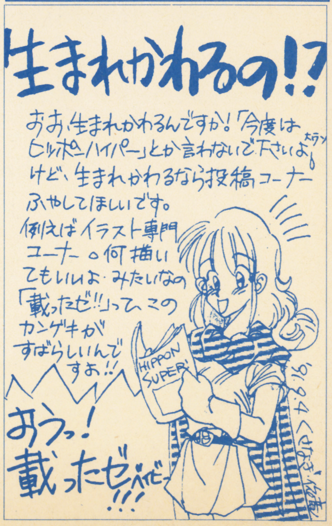
（名古屋市　影山勇哉）

石垣環さんのアシスタント募集のお知らせ

本誌連載「コミック　ウィザードリィ」が大好評の漫画家　石垣環さんがアシスタントを募集しています。

アシスタント経験のある方を優遇しますが、未経験の方でもＯＫです。人物、背景のカットを履歴書と一緒に編集部「アシスタント募集」係まで。

八王子近辺在住、20歳以上の方に限ります。



（千葉県　草薙依竜　14歳）

 ●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5 HIPPON SUPER！フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもOKです。(編集部)

MAKER'S SCRAMBLE

メーカーズ スクランブル

言われてばっかりは気に入らない。メーカーの反逆、言いたい放題、はいどーぞ。

▶11月号で、スクランブル宛てにメーカーの方に聞きたいことを書いて送って下さいとお願いしたところ、残念ながらというか、案の上というか、ほとんどリアクションが返ってこなかった。先月、フリートーク担当のラッパー元宮も言っていたが、みんな余りにも消極的なんじゃないかー？　そんなことだからゲームファンは「暗い」とか、「オ○ク」だとか言われるんだぞー。と、ちょっと過激な発言をしてみたが、これもみんなからの手紙が欲しい一心からだと思って勘弁して下さいな。

　さて、今月のテーマは、フリートーク宛てに木ノ内亜紀さんが送ってくれたもの。「どうして最近のゲームは難しいのか？　女の子でも簡単にできるゲームとは？」です。

♥最近のゲームは、昔よりも確実に難しくなってきていると思います。「難しい」と感じる要因としては、
①昔の単純な操作法やルールを複雑にした（だけ）のゲームがほとんどであり、理解しにくい。
②業務用ゲームからの移植が主流。最近の業務用ゲームはやたら難しいものが多く、それが家庭用に流れてきているため。
③納期にせまられ完成を急ぐあまり、難易度のバランスがとりきれてない。
などが挙げられると思います。女性に限らず、初心者の方は、上記の①を感じているのではないでしょうか。単に「易しい」だけでなく、プレイヤーに「優しい」ゲームは広く受け入れられると思います。

（アイマックス・長浜）

▶要するに「安直さ」ってことですかね。納期に関しては、業界の人手不足も関係あるんでしょうけど。では、元のゲーセン版は何故難しいのか？

♥なりゆきとして、①ゲームをやる→②ゲームが上手になる→③１コインで長くやれるようになる→④しかしそれではメーカー＆ゲーセンは儲からない→⑤難易度を上げる→⑥コインを入れる量が多くなる→⑦メーカー＆ゲーセンは儲かる、と考えられますね。もし私達があまりゲームをやらなければ、こういうこともありえなかったし、ゲーム業界もここまで発展しなかったと思います。ただ、最近のゲームは私達の想像を遥かに越えた難しさになったのも事実です。もう少し一般ユーザー向けに考えてもいいんじゃないですか？　メーカーさん。

（自分もメーカーの人間であることに書いてて気付いたナグザット・木村）

▶業界側も食ってかなくちゃいけないから何かと大変なのは分かります。でも、「遊ばせてやってるんだ」っていうやり方は許せないよね。こちとらお客様でい。次は、女性の立場からの御意見です。

♥女性はおろか、「ゲームは趣味の一部」の人達が買えるゲームは、一部のＲＰＧを除き、今は見かけません。「ゲームをやるのはゲームマニア」であり、現状として見える程度のユーザーを対象にしているからです。ゲーム業界全体から見れば、女性ユーザーは、いわゆる「潜在ユーザー」の一部分です。「私」達は、まだ切り捨てられたままです。女性（または「ゲームは趣味の一部」の人達）にとって面白いゲームは、マニアにとっても面白いはずなのですが。もっとも、「女性は○○が好きだから、この程度のゲームでいいだろう」という意図見え見えのゲームなんか、クソクラエですけど。

（匿社名・匿名希望）

▶９月号のフリートークであったように、ゲームをする女性を白い目で見るような風習が残ってる限り、メーカー側もマニアックに走るしかないのかもしれません。RPGに出てくる、世界の平和を願う村の長老の様に、ゲーム業界の明るい未来を願わずにいられません。なんてね。

♥先頃行われた総理府の調査によると、10代前半の子供達の間での「難易度」という単語の日常生活での使用頻度は、昨年調査時の６位であった「偏差値」を上回る率であったというのは嘘であるが、ゲームとはそもそも死ぬことと見つけたり、おめおめ生き延びてエンディングの善し悪しでゲームを語るなど武士道にあらず、その１ドット、その１クリックに己が人生の明暗をしかと見届けよ、堕ち逝くマイキャラ、火だるまの自機、闘うのよ、強く！　撃つのよ、猛々しく！　ああ、そんな、あああ、そこまで難く、親指血マメ！　神よ！　あうぇにゅ～ぱっどを我に与えよ!!　立ち上がれ!!　淑女諸君!!　劫火の彼方にGAMEOVERを見よ！　憤怒と激情にこそ当たり判定の鉄槌を！　ああっ死ぬ！　今日も死ぬ！　いつまでもあると思うなコンティニュー!!

（ＮＣＳ・松田）

▶ＮＣＳメサイヤの松田氏が、５ヵ月の沈黙を破って、原稿を送ってくれました。担当が岸本に替わってから、お見限りだったので心配してたんだけど、これ以外にもう１本送ってくれて完全復活！　です。ま、それはスペースの関係上、次号で紹介するとして、実はもう１つテーマが。「最近感じた怒り・喜び・悲しみ」です。いろいろ考えて疲れた頭をほぐすにはちょうどいいっしょ。

♥当社では、皆勤手当がつく制度があり、毎日頑張ってたのですが、ついこの間、その最終日にまぬけな理由で遅刻してしまいました。それが、たったの20秒だけだったので、すべてがイヤになってしまいました…。今ですか？　今は、自堕落な生活を楽しんでます！

（ホットビィ・マエダキ）

▶うちの編集部でそんな制度を導入したら…誰ももらえないような気がする。

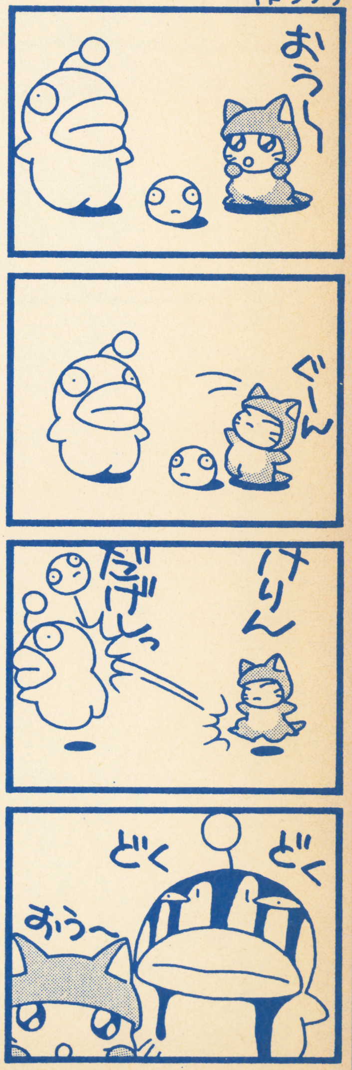
♥９月某日、コレクトコールをしたつもりの私は、「はい。104番号案内です」という応答に驚き、「すみません。間違えました。コレクトコールは106ですよネ」「はいそうです」…とのやり取り。その後、私のテレフォンカードから空しく30円が引き落とされているではないか！　それはないっしょ!!　確認せずに電話を切れば10円ですんだのに！　間違い電話で30円もとるなんて殺生な…。一言多いと損をする。口は災いのもと。…でも悔しい。20円返してくれ～い！

（匿社名・匿名希望）

▶たかが20円なんだけど、この文を読んでると、マルチ商法にひっかかって3000万円くらいふんだくられた主婦の心の叫びの様に思えてくるから不思議。もしかしたら、とても幸せな人かも知れません。では、最後に私の最近感じた悲しみを。今回、「トレンディードラマについて一言」というのも募集してみた。ところが、届くＦＡＸに皆が皆、「その時間はまだ会社にいる」と書かれてあった。「いい若い者（のはず）がそんな事でどうする～」と思った後、ふと自分を省みてみる。待てよ。そういえば、いつも家に帰ると「プロ野球ニュース」をやってるなあ。日によっちゃあ、「今日のお天気」とか「モーニングショー」の時もあるぞ。心の中を一陣の風が吹き抜けていった。ピュ～。といったところで、じゃ、また来月！

へべれけ

作うっち

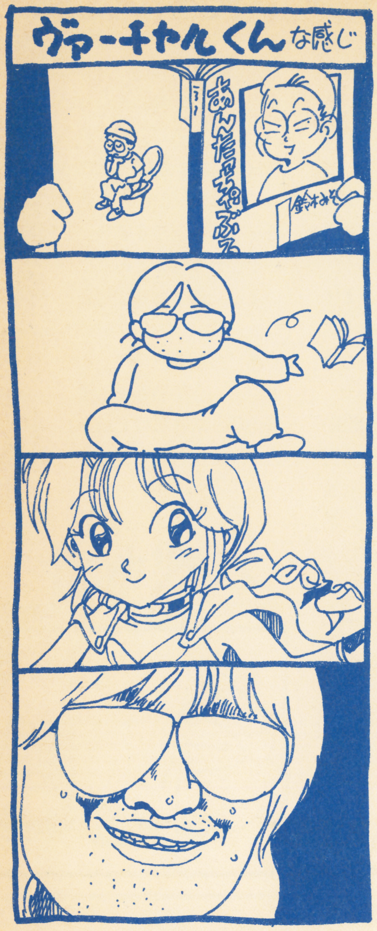


鈴木みその

TVゲーム昔話

連載第12回

珍しくゲームの話をしよう。しかしねえ…



ソニックをクリアして以来、テレビゲームにさわっていない。

ファミリーサーキット91も、究めるまでやりきれなかったし、FFⅣも13時間であきてしまって、地底におりたところで止まったまま。PCエンジンになると半年も動いていない。

なんだかやる気がしない症候群なのだ。

大きな理由はわかっている。

ヒマな時間が少なくなったことである。ベッドに寝っころがって、鼻クソをホジりつつ「あーあ、TVも面白くねーなー、ほんじゃまゲームでもすっか」という余分な時間が今はまったくない。いやホントはあるんだが、時間がもったいなくてできない。そんな数時間を過ごすなら、本が1冊読めるし、テニスだってできる。仕事でプライベートな時間が減った分、テレビゲームの時間にシワよせがきたわけだ。

特にRPGがいけない。

初めたらかるく4～5時間はたってしまうし、途中で終わる所がない。何10時間もプレイして、エンディングまで行ったところで、すっげー感動があるわけじゃなし、ああ終わった…やっと終わった…という小さな満足があるだけである。

戦闘シーンもイライラするし、武器が多すぎないかね、最近のRPGってさ。

特にFFⅣ。ぼくはどうしても好きになれない。たしかにストーリーは凝ってるし、イベントもよくできてる。でもあんなにキャラクターが自殺しなくたっていいんじゃないか？　絶体絶命のシーンになると必ず、「ここは私にまかせて」とかなんとか言っちゃってさ、自分の命と引きかえにパーティーの命を救うわけだ。1回2回ならいいけど、ああボコボコ死んじゃったら「またか」って気分になっちゃうでしょ。

『さらば宇宙戦艦ヤマト』か！　お前は。

FFって臭うんだよね、プンプン。アニメの臭いが。やってると、どーにもこそばゆくて、恥ずかしくなってきちゃう。あの世界が好きな人は、もートコトンのめりこめるんだろうけど、ダメな人はダメなのよ。

予定調和の世界っていうか、これは全部のRPGに言えるんだけど、ストーリーがあって戦闘があって、色々手続きがあって終わる、この手続きがメンどっちいんだな。延々長い話はやめてさ、短いの何本か入れるとか、何度も遊べるようなものとかの方向はないのかしら。

そういえば、ウィザードリィは一生遊べるソフトって話だった。でもあれも嫌いなんだよなー。アイテム見つけて強くなることに楽しみを見い出せない性格だからかな。ずーっと地下の迷路を歩いてるが暗い。もう性格まっ暗、髪の毛白くなっちゃいそう。

今、ボクが面白そうと思うゲームってメガドラとファミコンにしかないんだよね。PCエンジンのCDロムロムはアニメ専用ハードと化してるから欲しいと思わないしねえ、スーパーファミコンは、いよいよクソゲーが目白押しになってきたし、ゼルダだけでしょ、すっげー面白そうなソフトって。

どんどんおじさんになってんだよね、ワシって。

めんどくさいのやりたくないから、シミュレーション関係はパスだし、シューティングはどれもそっくりだから新しいの欲しくないし、パズルも基本的に変わってないし、アクションはソニックを超えるゲームが当分出そうにもないし、スポーツも出そろっちゃったし…

あー、もう全々やる気がしない。

パソコンでも買うしかないのかしら。でも絶対めんどくさいしなあ…。なんか永く続いていたゲーム禁断症状がなくなったって感じだなあ。

一度これを読んでる読者のみなさんもゲームからスッパリはなれてみるといいかも。1週間目は一番つらいと思う。ゲームがやりたくてやりたくてウズウズして親指がブルブルふるえたりしてさ。3週間目くらいで山を越えるね。でもここで手を出しちゃ元の木阿弥。ゲームドランカーにもどっちゃうからがまんのしどころだ。

2ヵ月目。どうです体が軽いでしょ。はー、ごはんがとてもおいしく食べられる。そりゃ良かった。顔色もたいへんよくなりましたね。うんうん。あれだけゲーム漬けになっていた毎日がウソのようですか。5kg太った。はははは。

年に3本。これ！と決めたソフトしかやらない。うん、そのくらいならいいでしょう。

え？　こんなことゲーム専門誌で書いていいのかですって。はははは。だいじょうぶだいじょうぶ。読んでる人間はみんな重度のゲームドランカーですからやめられっこないですもん。

ええ、来るでしょうね。FFのファンから。カミソリ？　あるでしょう。カミソリ入りが来る方に20カノッサですか。ははあ、ボクは来ない方に5カノッサといきましょう。

でも、やっぱりゲームの話はしない方が良かった気がしますな。うんうん。

怪物博物館・地獄の住人編

●第51回●雑談編　by北枕獲

ああ青春のスワローズ

実にめでたいっ！　何がめでたいって、わがスワローズが11年ぶりのAクラス入りを決定したのだ。やったね。さぁ、来シーズンは一九七八年以来、14年ぶりのV2だ！

記念すべき日は昭和53年10月4日、場所は神宮球場、相手は中日。チーム創立以来29年にしてつかんだ栄光だった。あの時は燃えたよなぁ。来年はぜひとも、あの感動をもう一度味わわせてもらいたいもんである。最近のファンは、スワローズが日本一になったことがあるなんて、知らんかもしれんしなぁ。あの頃は応援メガホンなんてのもなかったよな、確か。応援団も、最近みたいに応援を強制することもなかったし（今の応援がキライなわけじゃないけどね。外野席での大騒ぎは、ストレス解消にもってこいなんでね）。

てなわけで、まことに勝手ながら、今回は「ヤクルトスワローズAクラス記念」の雑談編なのです。

さて、「Hippon Super!」の読者にも、スワローズファンは多いと思う。けど、前にも書いた通り、ヤクルト日本一を知ってる人は少ないでしょ。んで、来年のV奪回を祈願しつつ、その当時のお話を少し。

あ、まず書いとこ、文中敬称略です。

優勝した時の監督は、あの広岡達郎、作戦コーチは現西武監督の森祇昌（当時は昌彦だったっけ）。広岡野球と言えば、管理野球という面が強調される傾向にあるし、管理野球ってゆーと、あまりいいイメージを持たないかもしれない。だけど、放任主義を打ち出した今年の巨人は惨敗しちゃったもんね。日本人は管理されないとどーしよーもない、とは思いたくないけど若いチームを育てるためにはいい方法なのかもね。

で、広岡野球ってのは、基本・セオリーを重視した確立野球なのね。と書けば分かると思うけど、これは野村監督のID野球と根は同じなんだ。V1達成も、広岡監督就任3年目だし、やっぱ来年はスワローズの年だ。

本格派の松岡弘、かわすピッチングの天才安田猛、クセ球の鈴木康二朗の三本柱に井原慎一郎、梶間健一、会田照夫らの投手陣もよかったけど、印象が強いのは、やっぱ打撃陣。小さな大打者若松勉、巨砲大杉勝男（日本シリーズの疑惑の本塁打なんてのもあったなぁ）、赤鬼マニエルの豪打や核弾頭ヒルトンのヘッドスライディングも興奮したよ（思えば、彼らの後、ヤクルトは外国人選手を外し続けてるよね）。プロ野球ニュースの大矢明彦も〝沈着冷静なセ界一〟の捕手だったし、杉浦享も若手で最強の6番打者なんて呼ばれてた。名手角富士夫、ライフルマン船田和英、大明神伊勢孝夫、左の代打の切り札福富邦夫、代走屋青木実なんて、ワキもしっかりしてた。

もちろん、週刊ベースボールの別冊ヤクルト優勝特集号は、今でも本棚にあるし、今でも時々取り出してはニヤついている。杉浦、角の他にも、尾花、八重樫なんて現役のV1戦士にはもう一花咲かせてほしいなぁ。んで、当時は未成年だから飲めなかったけど、ぜひ浴びるほど飲んでみたいもんだ。その時は、BBCのプリティ戦士・よーこさん、ぜひご一緒しましょーね。

と、来年こそスワローズの年だと断言して（髪の毛は賭けんぞ！）、今回はおしまい。次回はローカルな魔神でせまる予定であります。

電脳恐怖都市　ホラーは踊る　THE SHORT SHORT HORROR

●第67回「怖い顔」　by長谷川並一（ホラーコラムニスト）

ママ、そんなに怒らないで

校門を出ると、坂本健一がしょんぼり立っていた。下校時間はとっくに過ぎている。清美は近づいていって、その肩をポンとはたいた。

「あ、せんせー」顔をあげた健一は、なんとなくホッとしたようだった。

「どうしたの、こんな時間まで。卓くんたちとケンカでもしたの？　あ、おかあさんにしかられたんで帰れないんでしょ。それともデートのお誘い？」

清美は健一の顔をのぞきこんだ。

「えと、あ、まんなかのやつ」五年生にしては小さなからだを、健一はいっそう縮こまらせた。

「そか。先生についてってほしいんだ。いっしょにあやまれってわけね。よしゃ」右手で健一の髪の毛をくしゃくしゃにすると、清美は歩きだした。

「いったい、なにして怒られたの？　きみのおかあさんて、そんなに怖いひとなの？」清美は先日の授業参観を思い起こしていた。

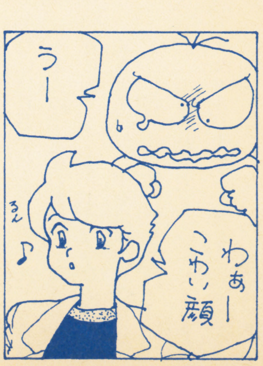
健一の母親は、いまどききちんと和服を着こなし、色白で清楚な感じの女性だった。男まさりのあたしとは大ちがい。親子面談のときだって、声を荒らげるようなひとには見え……

健一の声に、清美はもの思いからさめた。

「ときどき、すっごく怒るんだ。きのうだってぼく、塾の帰りにちょっと寄り道しただけなのに。うちのおかあさん、すっごく怖い顔して」

横を歩く健一に目をやると、心なしか顔が青い。まさか、あんな虫も殺さないような母親が、我が子をこんなにまでおびえさせるなんて。清美には信じられなかった。

「こないだだって、おとうさんに怒ったんだよ。電話もしないで遅くなって、ごはんがすっかり冷めちゃったって。いつもはとっても優しいのに」



病気かもしれない。この子も、すこし情緒不安定なところがある。清美は前から気になっていたのだ。ついでだから、そのへんの話も健一の母親にしておこう。

健一の自宅が見えてきた。一戸建ての瀟洒な家だ。とても外見からは、問題をかかえた家庭には見えない。それとも自分が未熟なんだろうか。でもまだ教師二年めじゃ、無理もないか。

清美がぼんやりしているうちに、健一は玄関ドアをあけていた。かわいそうに、そうとうビビッている。と、健一のからだがすくみあがった。肩ごしにのぞいてみる。

玄関の薄暗がりのなかに、健一の母親が立っていた。きちんと和服を着こなし、口もとには笑みを浮かべている。目はまっすぐ健一を見すえていた。清美には気づいていない。

「健一、あまり遅いものだから心配したのよ。よっぽど警察に連絡しようかって思ったくらい。なんて、悪い子なのっ！　許しませんよ!!」

言うなり、健一の母は自分の顔をべリべリと剝がした。その下から、とても怖い顔があらわれた。

田尻の電脳遊戯日記 TV GAME DAYS

●連載第12回　●by田尻智(ゲームデザイナー)

AMショーに行ってきたよ

○月○日。毎年秋恒例、AMショーに行ってきた。会場は、去年は幕張メッセだったのに、今年はなぜか東京流通センターに戻ってしまっていた。流通センターのほうが近いから、僕はいいけどね。しかし、まったくAMショーってのは、ここ数年はむちゃくちゃ混んでて、全然ゲームなんか出来ないのだ。どのメーカーのブースに行っても、人人人……。ゲームメーカーの社員から、ディストリビューター、ゲームマニア、マスコミ取材の渦。ただ歩くだけで疲れてしまうその混雑ぶりは、もうすぐ東京モーターショー並になると思えるほどだ。

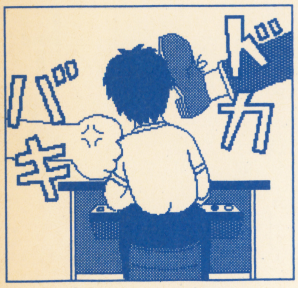
ところで、この鬼のような盛況ぶりは、ゲームマニアの入場が増えたことが、原因のひとつに挙げられる。高校生の少年が、ゲームセンターのオヤジから譲ってもらったのだろうか、しっかり招待状を持ってやってくる。10年前のAMショーのときは、高校生の少年がこのような展示会に来るなんて、とても考えられなかった。来るのは、ゲーム機の販売やリース、開発をしている業界関係者だけだった。それが、わずか10年でTVゲームブームが定着し、一般入場が増えるという劇的変化があったわけだ。

TVゲームが、メディアとして市民権を得て、AMショーに対する興味が上がってきてる以上、マニアを含め一般(業界関係でない人)を締め出すことは、現実的ではない。たとえ混雑を緩和するためでもだ。AMショーは、世界最大の業務用ゲーム展示ショーであるわけだし、間口をもっと広げていって欲しい。僕にしてみれば、ここ数年AMショーで新ゲームに触れたことがないので、期間を長くしたり、一般と招待者の入場日を分けたりして、混雑も早く緩和されるのを望む。幸い、主催者側は、来年から招待入場だけでなく、一般入場が出来る公開日を、検討しているという。実現が楽しみだ。

○月○日。近頃大変忙しい。ちょうど新ゲームが出来上がりつつあるのと、バンタンのゲスト講師が、ビッシリ重なっているのだった。

新ゲームのほうは、12月発売になるパズル要素の若干あるアクションゲーム。前作「ジェリーボーイ」は、企画とキャラクターデザインを担当し、プログラムはしてないが、今回は企画、音楽、キャラクター、プログラムと、ほぼ全部ゲームフリークでやっている。現在デバッグを中心に最後の追込みだ。

バンタン電脳学院のほうは、ゲームクリエイターを養成する専門学校で、このところゲスト講師に行っている。授業が週に2回くらいあるが、最近は新ゲームの追い込みで徹夜も多くて、仕事を朝までしていて、そのまま学校に出かけるのがパターン。非常にヘビーな日々である。僕は、もともと体力に自信のあるほうではないから、もうヘロヘロ。しかし、10月いっぱいは、こんな生活が続きそうだ。ふー。



タダゲー　やりほー。

漫画は愛 I LOVE COMICS

●連載第12回　●by成沢綾子(漫画家)

これぞゴージャスドラマの極致

名香智子の「パートナー」の復刻が始まった。最近はやっている軽装版の小学館FCワイドでなんだけど、「ファンションファデ」「花の美女姫」(すごいタイトル!)に続いて、今回は首を長くして待っていた「パートナー」。うれしいなあ。でも名香さま、なんて急に呼んでも解らない人も多いよね。今でもレディースで時々描いていたりするけれど、少女コミック系でゴージャスな世界を展開していたのはもうずいぶん昔だものなあ。つい最近のマンガだと思っていた「パートナー」でさえ読みかえすとかなり古くさい(80年からの連載だからしかたないんだけれど)。でも不思議と魅かれるこの世界。今は絶えてしまった正当少女マンガの世界がきらきらと光り輝いちゃってるのよ。今日ではまったく見られなくなった効果のこまやかさにおどろきつつ読みふけっちゃう私なのであった。

さて、このマンガいったいどのようなものなのでしょう? ふふふっ驚くなかれのこの設定。まず主人公の宝珠茉莉花(まつりか)(アリス学院に通う17歳)は大金持ちのお嬢様(お友達の皆様もそうなので、えらぶることはない)。もちろん美人で背が高い(足が長い。絵ではどのキャラクターも9頭身なのだけど)。もうすでにお姫(ひい)様指数のかなり高い彼女が、ディスコ(!)で出会った金髪のイギリス人貴族の導きで社交ダンスを始める…。というのがFCワイド版の第一巻だ!どーだ!一分のスキもないゴージャスさだろう!こんなマンガ読めるかあと思った人ちょっとまって。これが面白いんだから。

この名香智子という人「主人公は選ばれた人間である」というポリシーでドラマを作っている。だからヒロインたる茉莉花ちゃんはすでに一般より高い位置にいるのであり、また話の中の失敗はかなりひどいものでも、必ず運が向くようになっている。そして成功はいつも主人公が持つ特質があるからこそと説明をする。その説明はドラマの流れる力と絵画力でうそだと思う間もなく、読み手を納得させてしまう。つけこむ暇もなく、安心してドラマに身をまかせることができるのだ。読者と距離をおいた完全な創作でドラマを作ってゆくのは、読み手に依存する所が少ないぶん大変であり、なおかつ昔のものになってしまったけれど、やはりこの上手さは不変のものだ。悪くはないけれど小品といったかんじの逢坂みえこの「永遠の野原」が講談社漫画賞に入ってしまうような今日このごろ。読み出すのに、手を出すのに確かにちょっと気がのらないかもしれないけれど、これぞ少女マンガの絵とドラマをノスタルジーでなく見せられるマンガが復刻されている。まだ1巻目が出た所の「パートナー」は正直今が買いごろである。あなたにもぜひ名香さまの麗しの世界にひたってほしい。

神話世界の旅人たち

The Travellers in The Mythological World

「太古の英雄」篇

by 健部伸明

ひとはひとと出遭い、魂の喜びを知る
ひとはひととわかれ、その心を痛める

今日は、世界最古の英雄に会いに行こう。諸君も、彼の名前ぐらいは聞いたことがあるはず。

紹介しよう。あの玉座にどっかと腰をおろしている人物は、古代都市ウルクの王ギルガメッシュ。永遠の生命の探索者。その力強さゆえに〝獅子〟と呼ばれた男。どうだね、あの筋肉。シュワルツェネッガーもまっつぁおじゃないか。

え？ どっかで見たことがあるような気がするって？ それもそのはず。タロットの大アルカナ・カードⅪ番〝力〟は、彼がモデルになっているんだから。あの素手でライオンの首ねっこを押さえつけている勇者こそ、ギルガメッシュなのだ。

メソポタミアの古い王たちは、互いに勇猛さをきそって弓矢や槍でライオン狩りをしたのだけれど、素手で立ち向かっていたのは彼ぐらいなのだ。

さて、そこらへんの市民をとっつかまえて、王としてのギルガメッシュの評価を聞いてみよう。

「え、王さま？ そりゃ、強くて、立派で、いつもぼくらのことを考えてくれる名君っすよ。ホントの話。隣国キシュから独立できたのも、ギルガメッシュさまのおかげだし」

元気な若者はこう答えてくれた。ところがそのわきで、くすくす忍び笑いする老人がひとり。

「おまえさんは、昔の王を知らんから、そんなことが言える。泣く子も黙る暴君だったころを知らんからの。町を歩けば気にいらないものの首ははねる、人さまの女は召し上げる。このウルクに悲しみが満ちぬ日はなかった。のう、ギルガメッシュどの」

老人は王を恐れるそぶりも見せず、カンラカンラと高笑い。

王のこめかみがピクリと動いた！

みなさん。とばっちりを食わぬよう、さがってさがって。お客さんの人命にかかわることをしては「神話探訪ツアー」の添乗員としてのわたしの地位が危うくなる。

さて、老人はなおも挑戦的だ。

「そんなおぬしが、なんでこんなにも変わってしまったのかのう？」

王がすっくと立ち上がる。しかし腰の剣には手を伸ばそうとしない。静かに目を閉じ、遠くに思いをめぐらしているようす……。そして、つぶやくようにひとこと。

「エンキドゥのおかげだ」

老人は、満足げにうなずく。

「そのとおり。どうかねギルガメッシュどの。お客人たちに、エンキドゥどののことを話してやっては。神々の国ほども遠くの世界から、わざわざやってきてくれたのだから。エンキドゥどののことは、そなたが一番よく知っているはず」

ギルガメッシュはゆっくりとうなずきながら、口を開こうとしている。

さてはあの老人、うちの上司が送り込んできた、サクラだな。

まあともかく、英雄自身の口からその身の上を語ってもらえるなんて、めったにない機会だ。耳の穴をかっぽじって、わたしと一緒によく聞こうではないか。

エンキドゥ。あの男と出遭うまで、わたしは男ですらなかった。だだをこね、あたりじゅうに当たり散らすだけの、子供にすぎなかった。

エンキドゥは、まずわたしの夢の中に現れた。流星の姿で。斧の姿で。神々の国から流れ星となってこの地上に降り立ち、わたしのふところへと飛び込んできた。流星をつかんでも、わたしは死ななかった。ただ目がくらんだ。目がなれると、そこには斧があった。それは力強く、わたしの手によくなじんだ。

女神イシュタルの巫女が、わたしの夢を解いてくれた。わたしと互角の英雄がわたしの元へやってきて、わたしの片腕となる。

はじめ、わたしはその預言を信じなかった。いや、信じたくなかったのだ。わたしはウルクの王だったが、ウルクはキシュの属国だった。わたしの力をもってしても、この状態はくつがえせなかった。日々、その鬱々たる思いのやり場を探していた。そんなわたしのもとに、対等に戦える男がやってくるとは……。

だが巫女は、エンキドゥを連れてきた。森の中から。全身剛毛におおわれた、がっしりした男を。

その目を見たとき、わたしの背中を戦慄が駆け降りた。運命の瞬間が来たのだと悟った。

まだ名前を持たなかったエンキドゥも、それは同じだった。あいつの目にも炎が宿っていた。

気がつくと、われわれは互いにとっくみあっていた。あたりじゅうの壁が壊れ、ウルクじゅうが震えた。エンキドゥとの闘いは、一瞬だったような気もするし、永遠だったような気もする。

わたしはエンキドゥに押さえつけられ、膝をつき、動けず、ただ息ばかりが切れていた。口のきけぬ野人だったはずのエンキドゥが、わたしに告げた。

「おまえは、天が王と定めた男だ。なのにそのザマはなんだ！ おまえの内に宿るその神力は、ウルクの民をしいたげるためにあるわけではあるまい」

全身から力が抜けた。自分が負けてはじめて、わたしはそのあやまちに気づいた。このとき、わたしは人間として生まれ変わったのだ……。

ではこの続きは、次回ということで。

イラスト／田中 光

CDロムとその彼方に発見！面白いこと…

絶賛発売中!!

THE CD・ROM WORLD

ザ・CDロムワールド

▶製作GTV▶編集HIPPON SUPER!
▶定価1200円(税込)

CDロムは、単なるパソコン、TVゲームのオプション・ハードではない。この最新メディアに秘められた可能性とは？　パワーとは？　1冊ですべてを解き明かす。ゲームソフトの解説から、技術の最先端レポートまで、徹底取材敢行！　気持ち良く、わかることができる、電子メディアよりもLIVE(ライブ)な印刷媒体(アナログメディア)です。

TALK OVER 21c
未来ゲーム・クリエーター対談
リアクターマイク・セーンツ&ジョー・スパークス**vs寺沢武一**

TAKE OVER 21c
世界最先端『MITメディア・ラボ』レポート

WATCH OVER 21c
SF映画に予見されたマルチメディア

GAME MACHINE INTO THE FUTURE
CD-ROMでパワーアップ！
TVゲーム新時代
PCエンジン CD-ROM²/MEGA-CD

A-V-C-MACHINE INTO THE FUTURE
マルチメディアマシン・オールガイド!!
FMタウンズ/MAC+CD-ROM/CD-I/CDTV/DVI/LD-ROM/CD-ROM XA

MULTIMEDIA JOURNAL
コラム マルチメディア・ジャーナル
『身近なマルチメディア』
『マルチメディアとヴァーチャル・リアリティー』
『ポータブル・マルチメディア』
『体感シアター』
『電子出版』

MULTIMEDIA JOURNAL SPECIAL
緊急座談会
未来ゲームを探せ！

ゲーム業界動向徹底リサーチ
HYPER FACTORIES FILE
先端クリエイティヴ・ファクトリー・ファイト

MAKING of the FUTURE GAME
製作現場 潜入レポート
メイキング・オブ・マルチメディアソフト
『天外魔境II 卍MARU』

COMING SOON！

モニター上の冒険

渡辺浩弐・著/予価1300円(税込)/12月発売予定

これは、未来ゲームの攻略本であり、コンピュータ用語や数式をいっさい使わずに現代テクノロジー・シーンを解き明かすビジネス書。10年後のエンターテインメントを、先取りしてください。

JICC ジック 〒102 東京都千代田区麴町5-5-5 ☎03-3234-4621 書店にない場合は書店にご注文になるか当社までお問い合わせ下さい。

TV GAME BROAD-WAY

SUPER FAMICOM
スーパーファミコン 72–75

FAMICOM
ファミコン 76–79

PC ENGINE
PCエンジン 80–83

MEGA DRIVE
メガドライブ&ゲームギア 84–87

GAME BOY
ゲームボーイ 88–89

日本シリーズも日本グランプリも終わった。窓の外は秋色深く、冬将軍の足音も聞こえる11月。だけど、トーンダウンしていく世間様とは裏腹に、ゲーム業界は盛り上がる。そう、年末の発売ラッシュをひかえた前夜祭とも言うべき全41本なのだから！

SFC

「弟切草」とは何なのか。中村光一氏に聞いてみた

発売がのびのびになっている話題作、弟切草がやっと新たな姿を見せてくれたが、さて……？

スーパーファミコン用ソフト

石埜三千穂

何かと忙しい毎日、なんだか温泉に行きたくて仕様がない。ただし、絶対に海ぎわの温泉がいい。なぜというに、山里の温泉は自分の故郷で飽き飽きしているから。うーん、手近なところで伊豆にでも行こうかなあ、などと考えながら仕事をする今日この頃。だけど、なかなか予定が立たなくて。秋のうちに行きたいなあ。

11月発売リスト

21日●新・ゼルダの伝説
任天堂／￥8000(税込み)

●雷電伝説
東映動画／￥8700

NEWS

▶イマジニアから発売予定になっていた『パワーモンガー』が事情により制作中止になった。

▶電波新聞社よりスーパーファミコン専用コントローラー「XE-1SFC」が発売された。詳しくはニュースファイル(P.23）を参照。

点数評価

⑩最高	⑤ふつう
⑨すごくよい	④もう少し
⑧とてもよい	③がんばれ
⑦よい	②もっとがんばれ
⑥まあまあ	①問題外

SFC SPECIAL 研究

弟切草はSFCを変えるか？

サウンドノヴェルとは何？ 中村光一氏に聞く

サウンド・ノヴェルは新ジャンルと言えるか？

どんな表現ジャンルでも、伝統と前衛の対立という概念は必ず出てくる。まあ前衛という言い方は大げさだが、とりあえず、ゲームの世界でも、ユーザーは「新しさ」を求めて止まない。シューティング、アクション、RPG……ぼくらは、初めてのゲームに出会う時、まずどのジャンルに属するゲームなのかを確認しようとしてしまう。そしてまた、多くの場合、明確なジャンル分けが実際に可能である。例えば雑誌の紹介記事を見て「RPGだな。そしてタイプとしては「ドラクエに近い」などと思う。各ジャンルの代表的な作品を思い描き、それによって、新しく出会ったソフトとも安心してつきあうことができるのだ。

しかし一方では、ジャンル分けが困難なゲームに出会うことも少なくはない。「シム・シティー」は、いくら「シム」と言ったところで、従来のシミュレーション・ゲームのシステムとはまったく異なった性質を持っている。また、「ポピュラス」になると、類似ゲームはまったくと言っていいほど見あたらない。

こうしたゲームに出会うことは、ゲーム・ファンにとって大きな喜びである。また、ゲームの未来を創っていく上でも、こうした、ジャンルに捕らわれない斬新なゲームは欠かせないものであろう。ところが、こうしたゲームは海外からの移植ものばかり。日本のメーカーのオリジナルにはほとんど見あたらない。これは寂しい限りである。そんな状況だから、「弟切草」が注目を集めるのも当然と言えば当然であろう。

サウンド・ノヴェル。チュン・ソフトが「弟切草」に冠した新ジャンル名である。しかし、その実情を知らないと、アドベンチャーとどこが違うのか、また、果してゲームとして面白いのか、多くの疑問が湧いてくる。

そこで今回は、SFC、ひきてはコンピュータ・ゲームの可能性という視点から、中村光一氏のインタビューも交えながら、賛否両論の話題作、「弟切草」を徹底分析してみることにしよう。

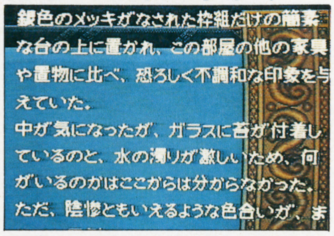
ゲーム・マシンを、マニアから取り戻せ

とにかく異色のソフトである。基本的にはモニターに映し出される文章を読むだけ。ポイント毎に切り替わるバッグのグラフィックと、サンプリング音源をぜいたくに使った効果音は、あくまで演出でしかない。操作らしい操作はなく、基本的にはページをめくるようにボタンを押すだけ。随所に仕掛けられた分岐の選択にのみ、プレイヤーの意志が介在する。

マリオ型アクションと、大作RPGが支配するSFCの世界で、これは間違いなく冒険と呼べるものである。それどころか、「無謀な試みだ」と断言する業界関係者も少なくない。まずは、このソフトの開発を決意した理由。そして基本コンセプトを聞いてみることにしよう。

「まずSFCということでですね、ひとつ音に重点を置いたソフトを作ってやろう、というのはありました。それとね、どうも最近のゲームは、進歩するほどにマニアのものたなっていく傾向が強いですね。複雑なルールとか、普通の人にはとても遊べないような難易度とか。だから、なるべく間口の広い、本当の意味で誰にでも遊べるソフトを作ろうと考えたわけです」

確かに「弟切草」は、ただボタンを押していけば、誰でも最後まで行ける。頻煩に

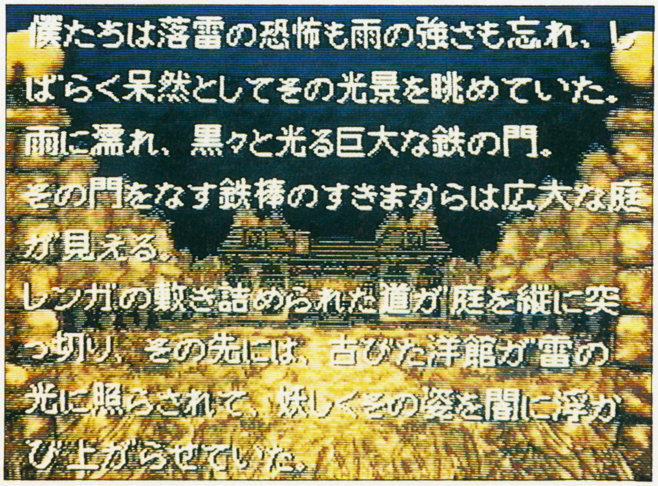


↑背景は割と簡略化された絵柄。クオリティが高いとは言えないが、逆に出過ぎないのでよい

現れる選択枝だって、意味さえわかれば、自分がいちばん自然に感じるものを選んでいけばいいだけの話である。しかし、それで面白いのだろうか。また、SFCというメディアを使う意味があるのだろうか。

「サウンドを本気で演出に使っているソフトってのは、まだないですよね。ドラクエだって、基本的にはBGMのレベルでしょ。今回はね、そういうことがいちばんやりやすいということで、ホラーにしてみたわけですが、効果音の迫力という点では、かなりのものができたと思っています」

映像メディアの技法とまったく同じ種類の効果音の使い方を、「弟切草」はしている。自分の意志で進めていく物語だけに、確かにその音が生み出す緊迫感はかなりのものである。しかし、わからない。これはいったいゲームなのか、それともSFCというメディアを使ったまったく別の表現形態なのか。



←タイトルバックにも使われている、物語の舞台となる屋敷の全景。ここ一番のグラフィックは、さすがに美しく書き込まれている

新バージョンは、初心会のものよりゲーム性が強い

ＳＦＣでサウンド・ノヴェルを展開する。そのことについて中村氏はこう語っている。
「ＣＤ－ＲＯＭ向けじゃないのか、とか言われますけどね。きっきも言ったように、間口の広いものにしたいんです。確かにＣＤならソフトは安くなるかも知れない。でも、ＣＤだったら高いハードが必要になるわけじしょ。むしろ取っつきにくくなるんじゃないかと思いますけどね。第一、開発始めた頃にはＣＤ－Ｉとか何もなかったんですよ。今ならまた、考えるかも知れませんけどね」

ゲーム機、ひいてはＳＦＣの汎用性、この部分にこだわっているようだ。

今回、部分的なサンプル版をプレイしてみたのだが、思いのほか、グラフィックと分岐点が多い。初期段階での発表の印象と比べると、かなりゲーム的になっているようだ。主な変更点とその理由を聞いてみた。
「まあ、いろいろな方々からの助言をいただきまして。初心会の後、かなりの手を加えています。主だったところでは、文字のバックにグラフィックをいれたこと。それから、分岐の数を大幅に増やしたことです」

初心会のバージョンは、紙を模した地味なバックに、延々と文字が表示される様が衝撃的だった。この変更は、かなり本質に関わる変更ではないだろうか。そこまでの変更に抵抗はなかったのだろうか。
「ゲームは個人のこだわりで作るものじゃありませんからね。みなさんがより面白いと思う、その方向に変更することになんの抵抗もありません」

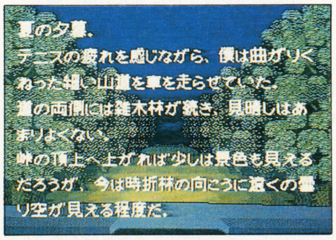
さすが、ドラクエの中村光一、というコメント。プロフェッショナルである。しかし、私個人は、もしかして分岐がまったくないくらいのものを最初はイメージしていたのではないか、と感じたのだが……。
「それはさすがにないですよ。やはりゲームですからね。そこにはこだわってます」

それでは、数多くの分岐点が生むゲーム性とは、具体的にはどういうものなのか。
「樹系図のような末広がりの構造と思われがちなんですが、そうではありません。最初から最後まで横に広がっている、と考えてください」

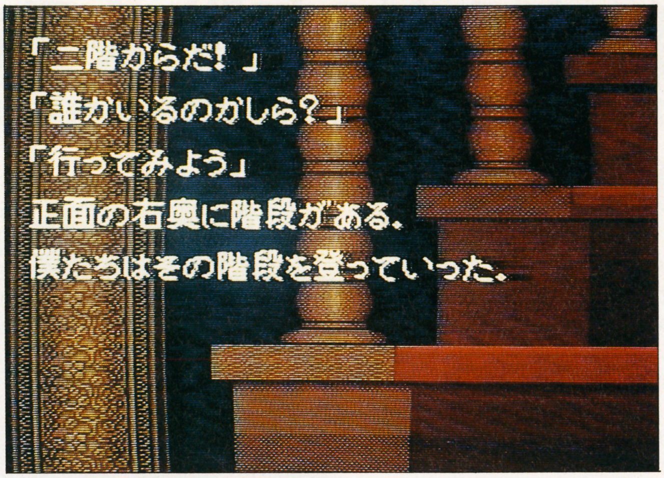
それでは、マルチ・エンディング？
「マルチ・エンディングというか、途中で選んできた選択枝によって、当然結末にも異なった要素がかんでくる、ということですね。組合せで考えたら、それこそ天文学的な数字になりますよ」

選択枝によって物語が変わり、ゲームが進んでいく。アドベンチャー・ゲームとはどう違うのだろうか。
「アドベンチャー・ゲームというのは、あちこちにロックがかかっていて、謎解きすることで先に進めるようになる、その繰り返しでしょう。そういうんじゃなくて、選んだ選択枝がそのまま物語になっていきます。ループとかは無い。そういうものも含めて、広義でアドベンチャーというならね、それはそういうことになるんでしょうけど、言葉の問題ですからね」

アドベンチャー・ゲームは、えてして機械的な作業の繰り返しに陥りがちだ。対して、サウンド・ノヴェルは、物語が滞るということがない。確かにこれは大きな違いだ。それでは、アドベンチャー・ゲームにはない面白さはいったいどこにあるのか。
「このゲームは、１回ひと通り遊んだだけでは本当の面白さがわからないかも知れませんね。２度、３度と遊ぶことで、選択枝によってどんどん変わるストーリーの深みが見えてくるんです」



↑イメージを損なわない程度の絵、というコンセプトのため、モチーフの部分使いが多いのだ

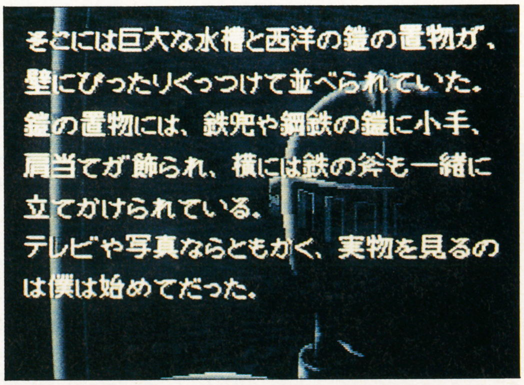


⬅舞台が暗闇なだけに、最少限のグラフィックでも異和感がないのだ

物語を読む。それは文学情報に限ったことではない

「弟切草」の面白さ、ゲーム性がなんとなく見えてきただろうか。登場人物の台詞がたった一言違うだけで、物語はまったく違う様相を見せてくる。一本道のストーリーではなく、その都度、無数の蓋燃性のうちのひとつを選び取ることで展開していくストーリー。まだまだ未知数ではあるが、単にゲームとして、ジャンルとして新しいというだけではなく、「弟切草」は、物語の新しい読み方というものを提示してくれるかも知れないのだ。実際に触れてみないと、何等新しさは感じさせてくれないかも知れない。しかし、その成否はともかく、「弟切草」は確かに新しい表現形態であり、コンピュータ・ゲームにおける実験作品である。紹介記事のレベルでは興味を持てなかったとしても、一度は触れてみることをおすすめしよう。そこでどのような判断をするかはプレイヤーの自由。やり込んだ上で否定する人もいるだろう。しかし、とりあえず触れてみなければ、その意味を知ることはできない。

最後に構村光一氏からのメッセージを伝えておこう。紆余曲折の中で初志を貫徹した彼の、これが本心であろう。
「とにかくやってみてください。やってみなければわからない。なにしろ前例がないんですから……」



⬆沈黙を守る西洋風の甲ちゅう。静止画の効果が最大限に生かされている

「弟切草」は現在パワーアップ中だ！

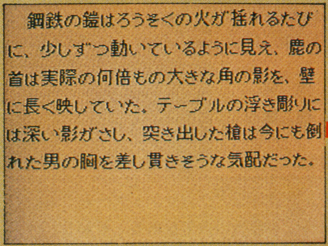
発売が結構延びているので、心配している人も多いだろうが、もう少しの辛抱である。なにしろ変更が大がかりなので、時間がかかるのも当然。分枝点を増やして、その分テキストが増えて、整理して、……文書書いてる人の苦労は、想像を絶するものがあるのではないか。

変更点を整理すると、旧バージョンは、原則として演出時にしかグラフィックが表示されなかったのに対して、新バージョンにはほとんど常時、文字のバックにグラフィックが表示されている。個人的には多少読みにくくなってしまったのではないか、と感じるが、通常のゲーム中のメッセージに比べればはるかに読みやすいことは、言うまでもない。

もうひとつは、繰り返し説明している莫大な数（1000近くあるとか）の分枝点。旧バージョンでは、要所要所にチラホラ現れるだけで、どれを選んでも大筋にはあまり影響のないものが多かったのだが、新バージョンでは、選び方次第でかなり話が違ってくるようだ。

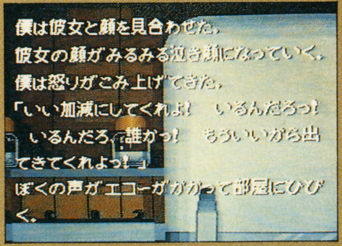
それにしてもこのソフト、専門誌泣かせではある。攻略記事はもちろん、紹介記事さえ成り立たないではないか。

旧バージョン



↑絵は非常に少ない。文字のバックは茶色い紙のような模様だけ。その分読みやすかったような気はするけど、思いっきり不愛想な画面と言うこともできる。問屋筋の評判が悪かったとか

新バージョン



↑シンプルなグラフィックではあるが、文字に背景がついて、ずいぶん華やかになった。紙面では紹介しようもないけど、超ぜいたくなサウンドは、旧バージョンと変わらずにスゴイ

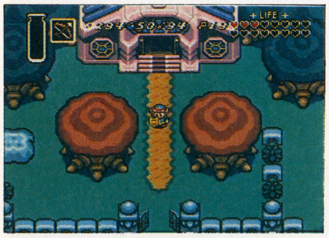
「新・ゼルダの伝説」を見てきたぞ！

この秋いちばんの大作は、期待通りの出来ばえだ

私が保証します これは絶対に面白い

「新ゼルダ」を見てきた。これは一言で言って、ものすごい密度と完成度を持つ、超一流のソフトである。時期的な問題からレビュー形式は取らないが、取り上げるなら10点差し上げないわけにはいかないだろう。さすが、天下の任天堂が４年の歳月をかけただけのことはある。巻頭の特集と重複するので、内容についてクダクダしく書くことはしないが、発売前の興をそがない範囲内で、このゲームの楽しさをせいいっぱい伝えてみたい。とは言うものの、やはり実際にプレイしないことにはその面白さは伝えられないわけで、これだけ文章、言葉の無力を思い知らされるソフトも久しぶりだ。

基本スタイルは、ファミコン版「ゼルダの伝説」を猛烈にパワーアップさせたもの、という印象。爆弾もある。笛もある。体当たりで壊せる壁もある。草も刈ることができる。これはもはや自由度というレベルではない。その世界にいる、自分が入り込んでいるという非常にナチュラルな印象。「新ゼルダ」の主人公の行動は、足元の１キャラ分のフィールドを「しらべる」というような、記号的、意味論的な単純動作ではない。「草を刈り」、「壺をどかし（持ち上げ）」、



↑フィールドや建物の描写も、非常に自然なもの。適度なデフォルメと、適度なリアリティー

←画面下方に大きく表示されるメッセージ。読みやすさもさることながら、内容、表記も練り込まれている。ウィンドウがないのもいい

「樹を揺らす」と、そこにたまたま何かが見つかることがある、ということなのだ。つまり、プレイヤーの自由意志と偶然が、素晴らしいバランスでミックスされている。プレイヤーは、例え途中で目的を忘れてしまったとしても、冒険心さえあれば、この世界を存分に楽しむことができるだろう。

やはりゼルダは、ディテールのゲーム。これでもかというくらい細かい、ほとんど重箱の隅みたいな所まで、入念に作り込まれている。ここまで思う存分クオリティを追求できるのは、やはり任天堂ならでは、ということであろう。ＳＦＣ発売一周年記念と銘打っているが、なるほど、期間や予算を度外視し、とにかくクオリティの高いものを作ろう、という姿勢なしにはここまでの完成度は得られまい。ライセンシー・メーカーとしての商売の仕方をとやかく言われる任天堂だが、ここまでの手本を示されては、グウの音も出ない。

ゲーム作りの姿勢としては、超マニアック。ただし、悪い意味でのマニア性は皆無。好奇心と探心求をいくらでも受け入れられる懐の深さ、という意味でマニアックなのだ。アクション的には初代ゼルダよりはかなり複雑で、決して初心者向けとは言えないかも知れない。しかし、恒常的なゲームユーザーが増え、一通りの基本知識は誰でも持っているという現状を見れば、新時代のオーソドックスとなり得る可能性を持ったエポック・メイキングなソフトと言うことができるだろう。

私はこのソフトを見て初めて、「ＳＦＣを持っていてよかった」と、心から思うことができた。「いいソフトあんまりないしなあ……」なんて購入に二の足を踏んでいるＳＦＣ予備軍の皆さんには、「今が買い時だ」と言っておくことにしよう。ほんと、マジで、このゲームの後、アクションＲＰＧが再流行するんじゃないか、と思わせるくらいのパワーを持っているのだ。

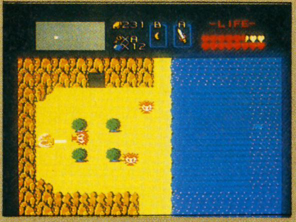
（……さすがに褒めすぎたかなあ）

最後になって申し訳ないけれど、具体的な詳細については、巻頭の特集を見てください。イメージが伝わることと思います。

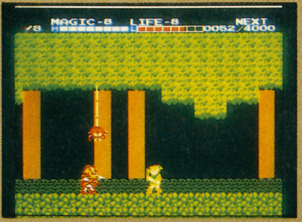
私はゼルダ・シリーズには少々うるさい

思えばディスクシステムも使わなくなってしまったが、「ゼルダの伝説」だけはつい最近までハードごと押入から取り出して遊んだりしていたものである。ディスクシステムの音源が生む、いかにも「でじたるー」という感じのオープニング曲が印象に残っている。

さて、「新・ゼルダ」は、過去２作のどこを継承し、どこを切り捨ててきたのか。基本的には初代のシステムを拡大、強化した印象で、二代目の「リンクの冒険」は異端児的な印象がある。ＲＰＧ部分のシステム、バランスの評判はいまいちだったが、純粋なアクション・ゲームとしては今でも根強い人気がある。しかし、考えてみると、パラメータ数値を表示しないＲＰＧとして、ゼルダ→リング→新ゼルダには、明らかに共通した思想が流れていたのだ。アイテムによる成長→技を憶えることによる成長。「新～」では、この流れがさらに強化されている。こうして見ると、「リンク」の血もしっかりと受け継いでいるのだ。



←初代は画面切り替えの画面。「新」ではスクロールと併用だ



←新たな技を憶える喜び。これは「リンク」から受け継いだ

戦え原始人・Joe & Mac

データイースト／12月６日発売／￥8500
●容量：８Ｍ●ジャンル：アクション●ＲＯＭ完成度：100%●コンティニュー：あり●プレイ方法：２Ｐ同時可

棍棒を持った原人が、マグマとジャングルと恐竜の世界を突き進む。シンプルな横スクロール・キャラクターはアメリカ市場を意識したと思われる「冒険島」の系列に連なるものだ。

↑グラフィックもきれい、音もなかなか。確実に水準をクリアしているゲームだ

実はＳＦＣって、なかなか優れたハードなんですよ。知ってました？てなわけで、どうもＳＦＣで遊ぶにふさわしいだけの喜びを与えてくれないソフトが多い中、シンプルながら、ていねいに作られたソフトに出会うとホッとするものがあります。このゲームを見て再認識したんですが、ＳＦＣでは、誠実に、ていねいに作りさえすれば、少なくとも音と絵の面では、かなりのクオリティが確実に得られるはずなんです。

ちなみにこのゲームでは、私、全体マップ画面のかけ声の入った曲が気に入ってます。それはどうでもいいんですが。

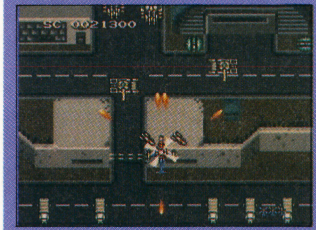
つまりこのゲーム、確実に水準はクリアしている佳作アクションなんですが、そのほかにとりたてて言うべきところがない。キャラクターは個性的かも知れないけど、ゲーム自体は平凡です。しかし、それなりに遊べちゃったりもするので、逆に文句を言うべきところも特にない。きちんと作ってあるゲームなだけに、なんだかもったいない気がします。

ただ二人プレイに関してのみ言えば、大きな欠点がある。２人同時の、お互いに当り判定アリのモードがついてるんですが、これが面白くない。当り判定アリの２人同時プレイというのは、敵とも味方ともつかないスリルが醍醐味だと思うんですが、そのスリルが成り立たない。２人同時プレイの面白いアクションというのは、ファイナル・ファイト（業務用）のように、プレイヤーの行動範囲にかなりの自由がなければ成立しない。つまり、スクロールに平行した横移動に加えて、縦方向への動きがなくてはゲームにならない。このゲームの２Ｐスーパーモードってのがそうなんですが、近寄っただけで、同士討ちになるし、後ろから進むやつが、絶対有利だわで、２人プレイらしい楽しさが全然ない。かえって、このモードはつけない方がよかったんじゃないか、とさえ思います。 6

ディメンションフォース

アスミック／12月20日発売／¥8500
●容量：8M●ジャンル：シューティング●ROM完成度：95%●コンティニュー：あり●プレイ方法：1P専用

ＳＦＣの拡大縮小機能を活かし、空中と地上を行き来する独自のシステムを採用した、パワーアップ型のシューティングゲーム。自機はヘリコプター・タイプ。ミスすると、パワーアップが１段階ずつ減少する。



↑遥か下方に見えていた恐竜が、地上に降りると、グーンとズームアップするのだ

これはちょっと……いきなり失礼ですし、のっけから否定するなんて、本当にイヤなんですけど……はっきり言って出来が悪いです。アイデアにはいいものがあるんですが、十分にいかされているとは言えません。

まず、このゲームの命とも言える、地上と空中の２重構造。最初はかなり面白く感じるんですが、なれてしまうとその先がない。しかも、せっかくのシステムを、限定されたステージでしか使っていないのです。そもそも、シューティング・ゲームにおいて、ひとつのゲームの中でシステムが変わるというのが疑問なんですが、そこを大目にみたとしても納得のいかない点が多すぎる。まず、地上を低空飛行する敵と、上空を飛ぶ敵に、明確な視覚上の分類がないこと。また、低空飛行時は当然上空の敵が見えないのですが、浮上したところにたまたま敵がいると、問答無用でミスになってしまうこと。これは頭にきます。

難易度バランスもいいとは言えない。急に難しくなったりとか。

それから、パワーアップシステム。ひとつづつアップし、ミスするとやはりひとつづつパワーダウンしていくシステムはとてもいいと思うのですが、ちょっとパワーアップが進むと、敵機が４〜５機出てきただけで、操作がガクンと重くなってしまう。これではパワーアップの爽快感の出ようはずもありません。本当に自分はＳＦＣのソフトをプレイしているのだろうか？　という情けない気持ちになってしまいます。

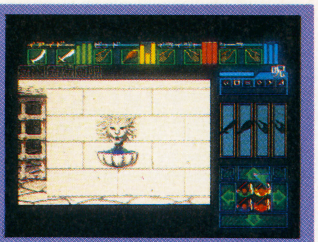
この重さは、もしかして、すべての画面を拡大縮小のモードで表示していることと、関係があるのでしょうか？　背景画の荒さ、貧弱さもこの点に由来しているようです。いくらハード固有の機能を活かしたゲーム性とは言っても、これではデメリットの方が大きくなってしまうのではないでしょうか。墜落のシーンも、最初、何が何だかわからなくて不条理です。

3

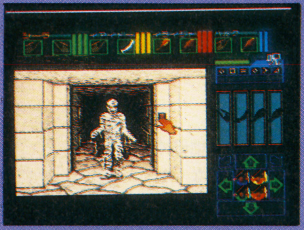
ダンジョンマスター

ビクター音楽産業／12月20日発売／¥9800
●容量：8M●ジャンル：RPG●ROM完成度：100%●バックアップ：バッテリー●プレイ方法：1P専用

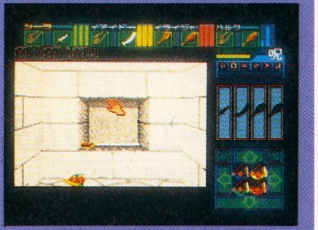
リアルタイム３ＤダンジョンものＲＰＧ。パソコン人気作の移植版。リアリティを重視した独自のシステムで、いわば剣と魔法のダンジョン内シミュレーションである。上級者向けで多少とっつきにくいが、はまると深い。



↑ダンジョンの要素には、さまざまな仕掛けがある。マスターの姿なき悪意の現れだ

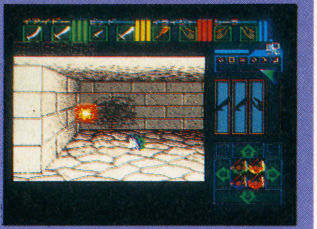


↑モンスターの種類は少ないが、その分、モンスター１種が豊富なパターン画を持つ



↑捨てたアイテムは、再び回収しない限り、いつまでもそこにある。目印にもなるのだ

↑ステータス画面は、初めて見て見当のつくものではない。理解には多少根気がいる



↑モンスターを倒すと、不気味な肉片が残される。これを食らって命を長らえるのだ

正直言って私はパソコンゲームが苦手です。なぜというに、サービス精神に欠けているから。演出とかの面が、どうもおざなりに感じてしまうんですね。だからこのゲームも実はあまり期待していなかったんです。面倒くさそうだな。やだな、くらいにしか思っていなかったんです。

いやあ、裏切られましたね。いい方に。とにかく凝っています。物を床に置くにしても、モンスターを倒すにしても、自分のしたことの痕跡がすべて残されるというのは、従来のゲームにはなかった新しいゲームの楽しさです（不要物を捨てておくと、それがおもわぬところで道標の役割をしてくれたりとか）。まあ、実際にマニアックですけどね。食べ物や水の概念があるのも、最初は面倒だろうな、くらいにしか思わなかったのが、そのうちどんどん面白くなってくる。飢えの中で食べ物を発見する喜び、皮袋に泉から水を汲む楽しさ。結構形式的な手順なんだけど、そこにはＲＰＧ特有の形式的なリアリティの楽しさがあります。まあ、なんで怪物のうろつくダンジョンの中に、パンやチーズやチキンが転がっているのかという疑問はありますが、それは言わない約束です。「薬草ってあるけどさ、あれ、いったい何なの？」なんて言いだしたらドラクエだって成立しないんですから。

それから、「リアルタイム」という点にも触れておかなければなりません。基本的にコマンドとアイコンで操作するＲＰＧで、リアルタイムなんて言うとピンとこないかも知れませんが、確かに、厳密に言うと、「リアルタイム」という表現はちょっと違うかも知れません。「時間の概念を取り入れた」くらいの表現が適当でしょう。時間の経過とともに腹が減り、たいまつが燃え尽き、戦闘にはターンの概念がなく、正に一進一退の攻防になります。特にこの戦闘システムは、これまでに経験したことのないスリルが味わえます。例えば。

カモとも言える弱い敵と戦っている最中、重々しい足音が近づいてくる。そして敵の背後の視界の中にミイラ男が現れ、一歩一歩、ゆっくりと近づいてくる。もちろん、敵側の加勢にやってくるのだ。やつがこっちに到着するまでに目の前の敵を倒さなければ、戦いが苦しくなることは必至。さあ、どうする？　……と、まあ、こんな感じ。

システム的には、「ＦＦⅣ」のＡＴＢなんかも近いんだけど、それに視覚的な緊迫感、位置感覚が加わってきます。また、上手いな、と感じたのが後退のしかた。ＷＩＺのように振り返ってしまうのではなく、同じ方向に視界を向けたまま後退するんです。戦闘中の逃亡は、この後退のコマンドを使うわけですが、後ずさりして逃げる感じが実によく出るんですね。一歩下がる、敵が一歩出る、また一歩下がる。しまった！　後ろに壁が！　……ああ、恐い。

ただ、パソコン版に比べると、やっぱり遅いみたいです。

7

自堕落ソフトレビュー

もはや連載化したこのコーナー。いっそゲームとは関係ないことでも書いてやろうか。とも思うんですが、私に残された最後の倫理感がそれを許してくれないようです。

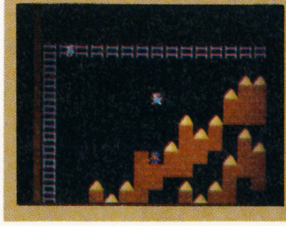
今回はゲーム音楽についての話をちょっとしてみましょうか。私はゲーム音楽のＣＤを買ったりすることはまったくないのですが、耳に残っている曲というのは、やっぱりあります。だけど、やっぱりファミコンですね。単純な音、リズムを除くと３チャンネルしかない単純なメロディー、そして短いリフレインの繰り返し。私は何の根拠もなく、断言しますが、あれにはかなり強力な催眠効果があります。さらに、ゲーム中にそのまま眠っちゃったりしますから、睡眠学習の相乗効果。かくして、はまったゲームのＢＧＭは、忘れ得ぬ音楽と化していくのです。これがＳＦＣだと「ただの音楽」ですからねえ。

まだ自分でファミコンを持っていなかった頃、私は今はデザイナーをやってる友人の家に遊びに行っては、ファミコンをやり狂っていました。そこでいちばんはまったのが、「チャンピオンシップ・ロードランナー」。家主が起きてもまだやっている。彼の記憶には、あの「ぴぴっちょ、ぴぴっちょ、ぴぴ」という音楽が、悪夢と共にしっかり焼き付いているそうです。

また、私の義弟は、浪人時代（当時、私と半同居状態だった）、眠ってからしつこく聞かされる「ソロモンの鍵」のテーマが耳に残って離れず、今でもあのテーマを聞くと浪人時代のつらさ、悲しさを思い出すんだそうです。

こうしてみると、それぞれの人の、それぞれの人生に、それぞれの思い出のゲーム音楽というものがあるものですね。しみじみしませんか。

……いや、先の話ではね、確かに私以外の人たちにとっては苦々しい思い出に過ぎないのかも知れませんが、うーん。ろくなやつじゃないみたいですね、私ってやつぁ。　……ごめんね、みんな。



←ファミコンＢＧＭは無機的なものに限る。私のイチオシです

FC

前人気は高まるばかりの FE外伝を特集してみたよ

期待ファンタジーSLG「ファイアーエムブレム外伝」の発売日が近づいてきた。来る日に備えてとりあえず予習しよう。/

ファミコン用ソフト

担当者名　手塚一郎

死にそうです。担当ゲームがファミコン以外にも「悪魔城ドラキュラ」「ダンジョンマスター」それから「ゼルダの伝説」「ＦＦⅣタイムアタック」もある。１週間のうち４日は寝てないぞ。こりゃ当分、小説は書けないだろうな。代わりにドラキュラとダンマスの本をやるよ。いい本にしたい。買ってね。

11月発売リスト

15日	●スターウォーズ ビクター音楽産業／¥6700
	●地底戦空バゾルダー ソフエル／¥6300
	●少年アシベ・ネパール大冒険の巻 タカラ／¥6980
	●ラディア戦記・黎明編 テクモ／¥6900
	●パチオくん４ ココナッツジャパン／¥8800
22日	●燃えプロ最強編 ジャレコ／¥6700
	●みんなのたあ坊のなかよし大作戦 キャラクターソフト／¥3980
29日	●ファミコン囲碁入門 アイマックス／¥6500
	●バナナン王子の大冒険 タカラ／¥5900
	●アメリカ横断ウルトラクイズ トミー／¥7800
	●大工の源さん アイレム／¥6500
	●ランパート コナミ／¥5800

価格は全て税抜きです

NEWS

▶「テトリス２＋ボンブリス」(BPSの発売日が、10月予定から、12月６日に延びて決定。

FC SPECIAL 特集

あのファンタジーSLGが帰ってくる!

「ファイアーエムブレム外伝」の画面写真を一気に公開

ファイアーエムブレム外伝

任天堂／１月25日発売／¥6000

●容量：３M●ジャンル：シミュレーション●プレイ方法：１P専用

原作とは違った大陸が舞台 主人公はアルムとセリカだ

前作「ファイアーエムブレム　暗黒竜と光の剣」はアカネイア大陸での闘いだった。が、今回の「ファイアーエムブレム外伝」は舞台をそこから遥か離れた地・バレンシア大陸としている。つまり、外伝はマルスとメディウスの闘いなのではないわけ。

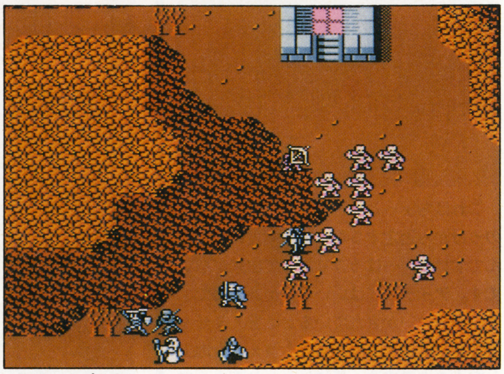
バレンシア大陸には、ふたつの王国があった。北の「リゲル」、南の「ソフィア」である。

北のリゲルの人々は、力と欲望のみが人類生存の要とする邪神「ドーマ」の教えを信じ、やさしさを忘れていた。

一方、南のソフィアの人々は、大地母神「ミラ」の庇護のもとで豊かな生活を送っていた。が、それに甘えすぎ、堕落していったのである。

物語は、大地母神ミラの力が突然なくなってしまったことからはじまる。ソフィアの大国の豊かなはずの大地から恵みが消えた。

そこへヘリゲルが攻めこんできたのである。立ち上がったのは二人の若者。ソフィアの南に位置するラムの村で育った「アルム」と、美しい南の島ノーヴァに住む「セリカ」だった。

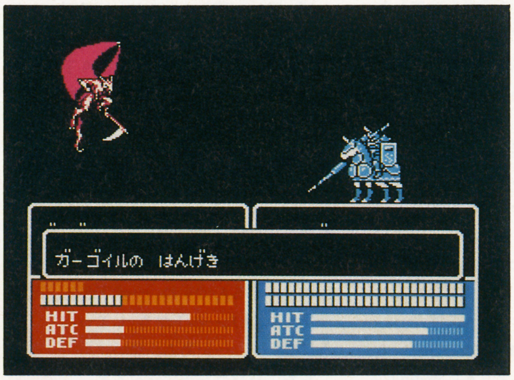


↑戦闘マップは変化に富んでいる。山の上に行ったりもできるのかな？

オープニング・ストーリーはこんな感じだ。「ファイアーエムブレム」というとアカネイア大陸での闘いを思い出してしまうので、外伝もそれに関係しているのではないかと思った人もいるかもしれない。が、どうやら「ファイアーエムブレム」とはストーリーではなく、システムに名づけられたようなもののようだ。だから、新しい物語とキャラクターたちとなった。

ただ、前作との関わりがまるでないとは、まだ断言できない。手元にある資料はストーリーとシステムの概略が記された紙が２枚とここに掲載した写真のみで、「ファイアーエムブレム」と「外伝」の時間的な位置づけが明らかにされていない。けれども、まだまだ望みはあるのだ。そう、この２作は同じ世界での物語なのだから。

たとえば両者が同一時代の闘いであったとすれば、外伝で１の噂話が出たりするかもしれない。外伝で１のキャラクターの生いたちがわかるかもしれない。また、その逆なら、１のキャラクターのその後を楽しめたりする可能性もあるわけでしょ。任天堂がまったく別のものを創るとは思えないしね。近いうちにこの辺はハッキリすると思う。お楽しみに。



↑これが戦闘モード。基本的な部分に変化はないようだ。が、グラフィックを見てほしい。ガーゴイルというモンスターが登場しているぞ/

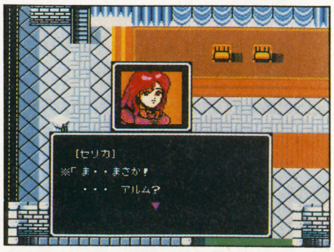
より愛情をもって キャラクターに接する

「ファイアーエムブレム」が傑作であることは間違いない。が、それでも欠点がなかったわけではないよね。

たとえば、仲間となるキャクターが50人近くもいること。これだけ多いと遊ぶ人によって使うキャラクターが変わったりして楽しいように見えるが、実際はあまりパーソナルな展開にはならなかった。

というのも、使えるキャラクターと使え

↑主人公のひとりであるアルム。ソフィアの南にあるラムの村で育ったという設定である



↑こっちはセリカ。南の島のノーヴァの少女だ。何となく魔法を使うキャラクターっぽいね

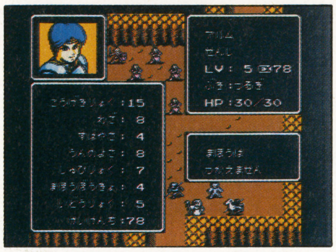
点数評価

⑩最高	⑤ふつう
⑨すごくよい	④もう少し
⑧とてもよい	③がんばれ
⑦よい	②もっとがんばれ
⑥まあまあ	①問題外

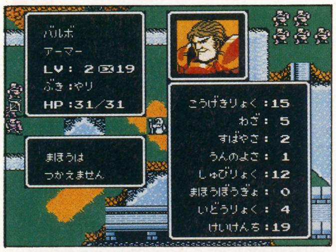
ないキャラクターの差がありすぎたからなのである。バカな子ほどカワイイとか言うけれど、最後までバカなままではチト悲しい。何らかの見返りが欲しくなるのが人情というものではないですか。

で、外伝。今回はアルムとセリカの２部隊を操作。１部隊が最高で十数人とコンパクトになっている。しかし、これをスケールダウンと思ってほしくない。人数が少ないとは、すなわち彼らを把握しやすいこと。また「使える」キャラクターの数もかなり増えたそうなので、誰を育てるのか迷ってしまうかもしれないね。

キャラクターへの愛着に加速度をつけてくれたのが戦闘時のアニメーション。これは今回も健在。新しい職業も増えている。写真を見ると忍者のようなキャラクターがいるね。一体どんな攻撃をしてくれるのだろうか。想像するだけでも楽しい。



↑アルムのステータス画面だ。武器の消耗という概念がなくなったのがうれしいところ



↑たくさんいる仲間には、それぞれ顔のグラフィックが用意されている。コイツ強そうだぞ

キャラクターを育てたことによる見返り（と書くと下品だが…）としてこの外伝にもクラスチェンジが用意されている。しかも、今回は最高で４段階というからワクワクしてしまう。自分の好みのキャラクターをどんどん強くする楽しみ以外にも、コイツがクラスチェンジするとどうなるのだろう、という好奇心も満たしてくれるのだ。

そうそう、外伝は数々の新魔法も登場することになっている。写真の「エンジェル」って、なんだかカッコイイ！

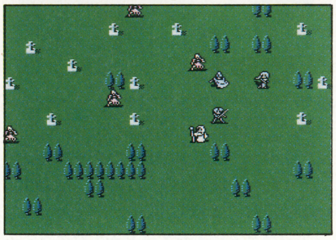
↑アイテムウインドゥは、こんな感じ。ちょっとしたグラフィックがついていてわかりやすい

誰もが遊べるようにとシステムも改良されたのだ

遊んでみたいのだけどシミュレーションゲームは苦手だからなぁとか、「ファイアーエムブレム」をプレイしてみたがＲＰＧに慣れてしまったようで不便に感じたなどの意見を聞いたことがある。

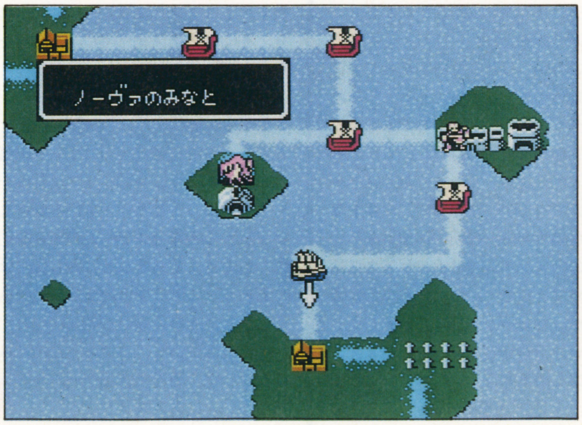
こういったタイプの作品は非常に少ないため、システム的に練られていなかった。何事も一からはじめるのは大変なのである。しかし、だからといって「外伝」も不便なままのゲームシステムだと思ってもらっては困る。誰もが楽しめるように、と幾つもの点が改善されているのだ。

まずワールドマップ（全体マップ）の存在。前作では25の戦場が用意されており、闘いに勝利すると次のフィールドが現れるだけだった。これでは世界全体がどうなっているのか、次の戦場にはどのようなルートで移動しているのかなどが不明瞭であった。が、全体マップを導入したことで、こういった問題は解決された。それ以外にもこのマップ上を自由に移動できるようになったので戦略の幅が広がったなどのメリットがあるよね。

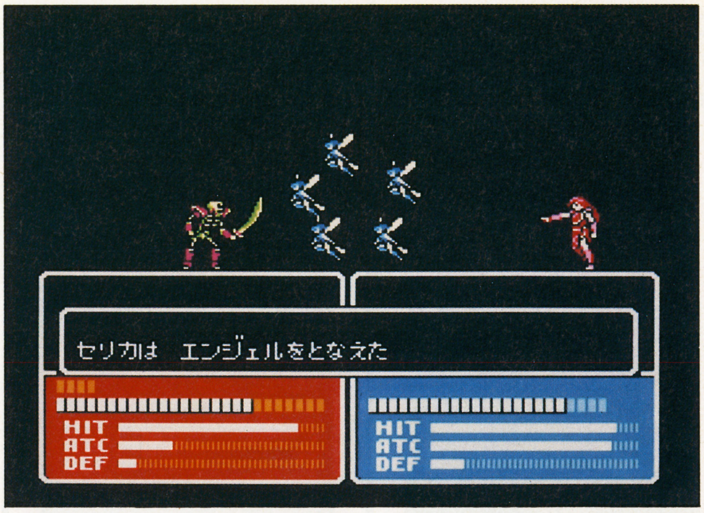

↑これも戦闘マップのひとつ。ところどころにお墓があるのがわかるかな。敵はゾンビ？

次にイベント要素を戦闘マップから分離させたことについて。前作では戦闘マップ（フィールド上）に村や民家などがあり、そこで情報などが得られたが、戦闘中に限られていた。今回は全体マップがあることで村などを独立させ、そこでＲＰＧ風の情報収集などを可能とした。

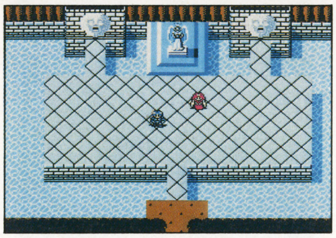
他にも武器の消耗という概念をなくしたりなど、とにかく遊びやすくなった。前作をプレイしていない人にもおススメだ。



→そして、これが全体マップ（の一部）。この画面を見ればそこがどんな場所か見当がつく。まわる順番も考えようね



←ガイコツのような敵にエンジェルの魔法を唱えたシーン。カッコイイ


↑ここは神殿かな。こういったＲＰＧ風画面では自由に移動できるのだ。情報収集しよう！

↑これも全体マップ。敵が通せんぼしているのがわかる。２つの部隊をうまく使って進もう

この続きは２月号で紹介期待していてほしい

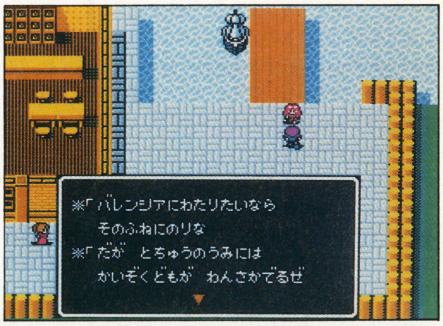
今回はまだプレイしていないのでシステムの概略などしか書けなかったが、12月から取材できることになっているので、２月号でかなりくわしい内容をレポートできるはずだ。お楽しみに。

それにしても「ファイアーエムブレム」の人気は凄まじい。大ヒットとは言えなかったが、それでもプレイした人の多くが、熱烈に支持した。

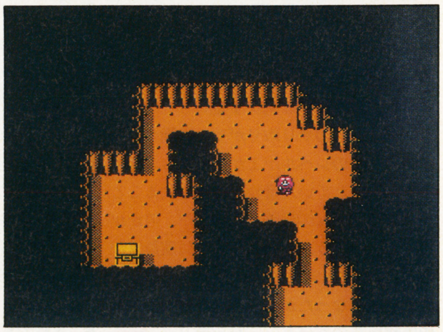
この人気はまだまだ衰えておらず、たとえば同人誌即売会などでは「ファイアーエムブレム」関連の本がたくさん出されるほどだという。

もちろん、外伝の前人気も上々だ。今号の「読者が選んだほしいソフトＴＯＰ10」のファミコン編では見事に第一位を獲得している。やったね。

すこし（すごく？）早いが、来年のファミコンソフトのベスト１はこれで決まり。１月が待ち遠しいな。ワクワク。



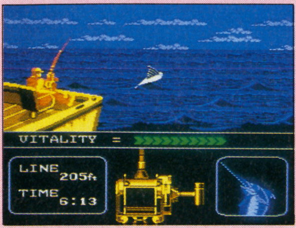
→ＲＰＧ風画面は、その名の通りＲＰＧの街と同じもの。会話をしてクリアのためのヒントを集めるのだ


↑これもＲＰＧ風画面のひとつ。どうやら洞窟の内部のようである。左の宝箱には何が入っているのだろう。ドキドキするね

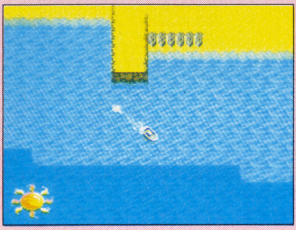
ザ・ブルーマリーン

ホットビィ／12月20日発売／¥6300
●容量：２M●ジャンル：ETC●ROM完成度：100%●バックアップ：パスワード●プレイ方法：１Ｐ専用

いわゆるトローリングのゲーム。ルアーをモーターボートで引き、それで魚を釣る。魚がヒットするとその駆け引きを楽しむアクションとなる。これによって主人公キャラクターのパラメータ(腕力など)がアップすることも。



⬆魚がヒットするとアクションシーンになる。相手を疲れさせることが大切なのだ



⬆ルアーをトローリングして魚を探す。魚群の上でボートを走らせると散っちゃうぞ

同社の「ブラックバス」の流れを汲んだフィッシングゲームである。今回はトローリングということでトップビューのフィールドでモーターボートを走らせ、ルアーを魚群の鼻先へと持ってゆき、喰いつかせるのだ。ヒットするかどうかはわりと運なのだが、これが妙に熱くなるから不思議。狙いが他の魚を喰うカジキなので魚群の後ろにルアーを泳がせるのがポイントなのだが、魚群にあまりにも近すぎると魚を散らしてしまうことにもなる。ライン（糸）を長くするという手もあるけれど、それではヒットしてから苦労してしまう。この辺のバランスがうまいのだ。

ゲームの目的はランカー(大物のことね)を釣り上げて大会で優勝することにある。が、ついついそれを無視したくなってしまう。もっとデカい魚がいるんじゃないか、と気になってしまうわけだ。「ブラックバス」でもそうだったように、このゲームの楽しみはそこにあると言っても過言ではないだろう。それはＲＰＧにおけるアイテム探しにも似ているような気がする。

ただ、魚とのやり取りが少々単調だ。キャラクターのレベルが上がってくると初めの頃に苦労していた獲物も軽々と釣ることができて爽快なのは確かなのだが、何かが足りない。そう、コントローラに重量感が伝わってこないのだ。そこさえクリアされれば名作になったかもしれない。こう言うのは簡単なのだけど…。バッテリーバックアップも欲しかったな。

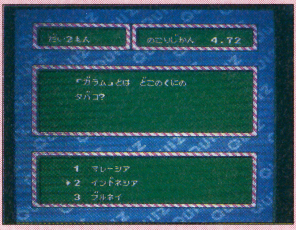
7

アメリカ横断ウルトラクイズ

トミー／11月29日発売／¥7800
●容量：４M●ジャンル：クイズ●ROM完成度：100%●バックアップ：パスワード●プレイ方法：１Ｐ専用

人気番組「アメリカ横断ウルトラクイズ」のゲーム化作品。東京ドーム大会の○×クイズにはじまり、数多くの難関がプレイヤーを待ち受けている。目指すは、もちろんニューヨーク。アクションの要素も入れられている。

⬆クイズだけではなく、こういったサブゲームも用意されている。まさにTVのノリ



⬆クイズの量もわりと豊富。何度か挑戦すれば先へと進めるようになるだろう

アーケードゲームによるクイズゲームのブームも一段落したと思ったら、今度はそれがコンシューマにも流れてきた。ただのクイズならコンピュータを使うこともないだろうということで、付加価値というか、それ以外の部分でプレイヤーを楽しませようとしている作品が目につくようになっている。パソコンゲームならばＨな画面を入れるなどの安易な手段を取るだろうけれど（あ、アーケードにはそのタイプがすでにあるか）、ファミコンでは無理なお話。とするとＲＰＧにでも絡めてくるのだろうか。

――そんなことを考えていた時期があったから、この「ウルトラクイズ」のサンプルロムを受け取った時、正直に言って怖かった。とんでもないゲームなんじゃないか、と不安だったのである。しかし、プレイしてみてビックリ。コイツがなかなか良くできているのである。

何が良いのか。ひと言で書くならＴＶ番組の雰囲気がうまく伝わってくる――これだ。ただクイズに答えさせるのではなく、答えさせる部分（答えの選択）にミニゲームを取り入れている。くわしく書くスペースがないので省くが、まさしく「ウルトラクイズ」なのである。各所の演出も楽しい。ドームでの○×クイズでは他の解答者に話しかけたりできるし…。惜しまれるのは操作性部分か。ちょっと遊びにくい感じがした。あるいは不親切と言うべきか。まぁ、それでも楽しめるからいいのか。

８点です。少し甘い評価かなぁ。

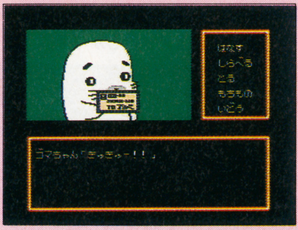
8

少年アシベ・ネパール大冒険の巻

タカラ／11月15日発売／¥6980
●容量：２M●ジャンル：アドベンチャー●ROM完成度：70%●バックアップ：バッテリー●プレイ方法：１Ｐ専用

大人気コミック「少年あしべ」のゲーム化。アシベやゴマちゃんなどが活躍するアドベンチャーゲームである。ネパールにいるスガオくんから遊びにきてほしいという手紙を受け取ったアシベはネパールへと旅立つのだが…。

⬆おなじみのキャラがドカドカ出てくる。選択肢が少ないので、サクサク進むよ



⬆例によってゴマちゃんがかわいい。文字だけではなく、鳴き声がするのが楽しい

ＴＶアニメにもなるほど大人気のコミック「少年アシベ」。これがアドベンチャーゲームになった。むむ、あれってゲームになるのか？　と心配する。いわゆるキャラクターもののゲームには名作と呼べる作品は本当にひと握りしかないし、またゲームとしておもしろくとも、それがキャラクターものとしての必然性を持っているかを問われれば首をかしげてしまうものが多かったりするのが現実。少年アシベにゲーム性があるのか、そこから何を引き出せるのか、そこがポイントとなるはず。

遊んでみて感心したのは、無理にゲームにしていない点である。もちろん、コマンド選択式のアドベンチャーゲームであるのだが、何と言うか難しくないのですよ。そう、これはデジタル・コミックなのだ。選択すべきコマンドは最少限に抑えられており、とにかくサクサク進む。次に何をしたらいいのかわからなくなってしまっても、それがほとんど苦にならないほどだ。

自由度が低い。と、ひと言で済ませることも、もちろん可能だ。コマンドが豊富に用意されていれば多彩なリアクションを楽しめるのに――と思う人もいるかもしれない。が、この場合はゲームの部分を切り捨て、コミックであることに徹したのは正解であろう。このテンポの良さは他のＡＶＧでは決して味わえないものなのだ。

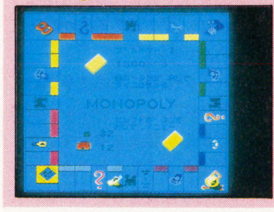
操作性は良いし、ゴマちゃんの「きゅう」はかわいい。簡単すぎるゲームを怒らない人におススメしよう。

8

モノポリー

トミー／発売中／¥6800
●容量：４M●ジャンル：テーブル●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：８人同時参加可

世界的な大会が行われたり、戦略に関する解説書が出版されたりなど、とにかく奥が深く、また世界中で愛されているゲーム――その「モノポリー」がファミコンでも楽しめるようになった。最大８人までの対戦が可能である。



⬆ボード版をプレイしたことのある人用という感じがする

最後に「モノポリー」を遊んだのが５年近く前のことなのでくわしいことは覚えていない。だから、このファミコン版が元祖と比べ、どこがどう変わったのかは申しわけないが書けない。が、遊んでみた感じでは完全移植との印象を受けた。ファミコン版の売りは、やはり８人用意されたコンピュータ・プレイヤーの存在。しかし、その特徴はあまりゲームに活かされていないように感じられる。また、情報やコマンドももう少し整理できたのでは、と思えた。ファミコンであることの意識が足りないのでは？　惜しい一作だ。

6

パチ夫くん4

ココナッツジャパン／11月22日発売／¥8800
●容量：３M●ジャンル：テーブル●ROM完成度：100%●バックアップ：バッテリー●プレイ方法：１Ｐ専用

人気シリーズ「パチ夫くん」の最新作が登場する。パチンコを全世界に広めるのが目的なのだが、悪の釘師ボルゾーが出現するため簡単にはいかないのだ。付属のパチンココントローラを使えば気分はパチンコ屋なのである。

⬆釘を読まないと打ち止めは難しい。パチフロを目指す？

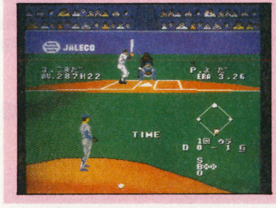
実は「パチ夫くん」シリーズをプレイするのは今回がはじめて。なのでノリをつかむまで少し苦労した。ただ、やっぱり納得がいかなかったりする。ポイントとなるであろうパチンコの部分が、どうもおもしろくないのだ。妙に派手なフィールドマップも不用としか思えない。マッチしていないよなぁ。麻雀ＲＰＧ以上だよ、この違和感って。せっかくいい台を見つけても打ち止めにしてしまうとおしまい。台が単に一過性のものとして扱われているのがイヤだな。ファミコンならではのパチンコに適した形は他にあると思う。

4

テクニカルポイント採用・燃えプロ最強編

ジャレコ／11月22日発売／¥6700
●容量：3M●ジャンル：スポーツ●ROM完成度：100%●バックアップ：バッテリー●プレイ法：2P対戦可

おなじみ「燃えプロ」シリーズの最新作。今回はテクニカルポイント制を採用。良いプレイをした選手は波に乗り、能力が向上する。また、レーダーシステム導入によって外野選手の位置もわかりやすくなった。



⬅例の視点。燃えプロならではの感覚を身につけよう

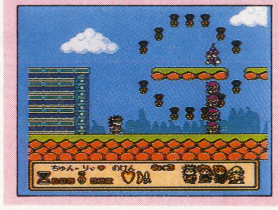
テクニカルポイント制については、まぁいいでしょう。遅かれ早かれどこかのメーカーがやるだろうと思っていたシステムだし。問題は、もうひとつのレーダーシステムにある。話だけを聞くと外野への打球を追いやすいと思えるのだが、どうも使いにくい。これはシステムに、というよりも、外野の広さに問題があるのだろう。なんじゃい、こりゃ。と思えるほどの広さなのだ。打撃も例によってわかりにくいし…。「燃えプロ」ならではのプレイ感覚を身につけられる人でないと楽しめないような気がしてならない。

5

バナナン王子の大冒険

タカラ／12月20日発売／¥5900
●容量：2M●ジャンル：アクション●ROM完成度：70%●コンティニュー：あり●プレイ方法：1P専用

バナナン王子が主人公の横スクロールアクション。基本動作は剣による攻撃とジャンプ。この他にもスライディングや、✚ボタンの下＋Bボタンによりツルを生やすことも可能。リングを貯めて強力な剣を買って進んでゆく。



⬅妙にこじんまりとしている。もう少し爽快感があれば…

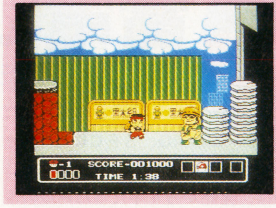
今どきめずらしい、実にこじんまりとしたアクション。だから、というわけでもないのだろうが、どうもアラばかり目立って仕方がない。まず剣による攻撃。この間合が狭すぎて、とにかくイライラしてくる。そのくせ敵が妙に活きが良いので、余計にそう思えるのだ。また、画面下方がほとんど見えないため、下に降りることが要求されるたびに生か死かの選択を迫られる。ツルを生やしてそこからジャンプするというアイデアも生かされていないし…。なぜ、このゲームが今、登場するのか、まったく理解に苦しむ。

4

大工の源さん

アイレム／11月15日発売／¥6500
●容量：2M●ジャンル：アクション●ROM完成度：80%●コンティニュー：あり●プレイ方法：1P専用

アーケードゲームからの移植。大工の源さんが活躍するサイドビューのアクション。黒木組の野望を打ち砕くのが目的である。源さんの武器は巨大なトンカチ。攻撃にも防御にも使える点がポイント。音声合成ででよく喋る。



⬅トンカチの使い方が凝っていて、なかなか好感が持てる

源さんの武器であるトンカチがなかなかよろしい。ただ振りまわすだけではなく、頭上もしくは左右どちらかのバリア代わりにできるなど考えられている。慣れるまで少し苦労するかもしれないがアイデア賞である。しかし、そのトンカチもあまり活かされていないように思える。敵の出現パターンや地形などがあまり練られていないのだ。だから、何となくプレイしている気分になってしまう。また、体力制ということも力押しのイメージがしてマイナスだ。もっと時間をかけて創ればいいゲームになったように思える。

5

ランパート

コナミ／11月29日発売／¥5800
●容量：1M●ジャンル：ETC●ROM完成度：100%●バックアップ：パスワード●プレイ方法：2P対戦可

アーケードゲームからの移植。砲撃と城の修復をくり返し、領土を拡大してゆくパズルとシューティングの要素を兼ね備えた構成となっている。ファミコン版では4つのシナリオ、全26ステージが用意されている。

⬅オススメは、やはり対戦。友だちをなくすまで遊べ

ゲームセンターで見かけたときは、それほど興味がわかなかったが、このファミコン版をプレイしておもしろさがわかっ-みてたような気がした。が、それは対戦プレイでの話。1人用だと、敵の動きが乱数としか思えず、すぐに醒めてしまった。

対戦も、わりとすぐに飽きるかと思われたが、設定を変えたりするとそれに合わせて戦略も変化したりして、なかなか楽しませてもらった。

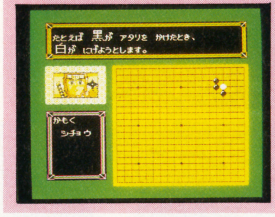
難点は、城修復時の残りタイムが妙に見にくいこと。これを何とかしてくれれば8点あげたかった。

7

ファミコン囲碁入門

アイマックス／11月29日発売／¥6500
●容量：2M●ジャンル：テーブル●ROM完成度：95%●バックアップ：なし●プレイ方法：1P専用

タイトル通り、囲碁の初心者を対象としたソフト。初歩の初歩から解説してくれるので予備知識は不用。基本をマスターしたらコンピュータとの対戦へ。また、実力検定モードも用意されている。日本棋院認定の判定だぞ。



⬅とにかく超初心者にもわかるように解説してくれるのだ

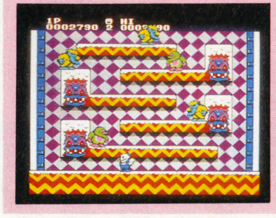
将棋は指せるが、囲碁はできない。そんなぼくだけど、このソフトで遊んでいるうちに、このまま特訓を続けていけば、もしかしたら、囲碁の基本がマスターできるのではないか、と思えてきた。それぐらい親切に教えてくれるのだ。だから、囲碁は覚えたいけれど入門書を読むのは…という人におススメしたい。ロムの調子が悪かったためか対戦プレイはできなかった（まぁ、対戦できても、ぼくではその強さの判断は下せないのだが…）。しかし、初心者には十分すぎる相手となるはず。半ば期待が入っているが7点をあげたい。

7

スノーブラザーズ

東亜プラン／12月6日発売¥6500
●容量：2M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●コンティニュー：あり●プレイ方法：2P同時可

アーケードゲームからの移植。ショットで敵を雪ダルマとし、それを転がして壊し、やっつけてゆくサイドビュー、固定画面のアクションゲーム。ファミコンならではの要素として、ビジュアルシーンが用意されている。



⬅アーケード版にあった軽快さがなくなったような気が…

「フェアリーランドストーリー」の流れを汲んだ、といっていいであろう。「バブルボブル」などの影響も見られたりする作品。

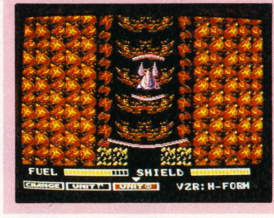
個人的にはこの手のアクションは好きでなく、だからアーケード版「スノーブラザーズ」も友だちのプレイを見ていただけだった。やたら軽快なゲームだな、とその時は感じたのだが、このファミコン版はそれが欠けているように思える。ステージのつなぎの部分とか妙に重く感じてしまうのだ。乗ってきた気分がしぼんでしまう感じね。これじゃ、普通のアクションだよ。ちょっともったいないな。

5

地底戦空バゾルダー

ソフェル／11月15日発売／¥6300
●容量：2M●ジャンル：シューティング●ROM完成度：99%●バックアップ：パスワード●プレイ方法：1P専用

地底探索用タンク「バゾルダー」で地底に起こる事件の謎を解明してゆく。タンクを操作する横スクロールシューティング、3Dシューティング、横スクロールアクション、縦スクロールシューティングなど変化に富んだ構成。



⬅たくさんゲームモードがあるけれど、ちょっと大味です

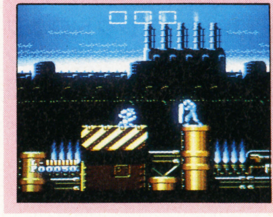
個人的な意見で申しわけないが、こういった「複数のゲームが集まった」タイプのものは信用していない。おもしろいゲームを創るのは大変であるから、そうなると確率的におもしろくない部分が多いと判断もできる。加えて、一体感というか統一感に欠けるのも美しくないので好きになれないのである。この「バゾルダー」も例外ではなかった。単調だし、動きもよろしくない。これは、ひと昔のゲームどころでは済まないのである。取ってつけたようなビジュアルシーンもダメ。どうして、これを作ったのだろう。疑問。

3

特救指令ソルブレイン

エンジェル／11月26日発売／¥6000
●容量：2M●ジャンル：アクション●プレイ方法：1P専用

正木本部長は、謎のロボット兵士によって占拠された町を取り戻すために、西尾大樹に出動を命じた。8種類のオリジナル特殊兵器と最新兵器・トルネードバーストを駆使して、ロボット兵の黒幕を倒すのだ！



⬅オプションパーツを集めて特殊兵器を入手しよう！

サンプルロムが入手できなかったのでゲーム説明だけする。

写真を見てもらえればわかるようにサイドビューのアクション。ショットとジャンプを駆使して進んでゆくのだが、途中で出現するオプションパーツを手に入れることで特殊兵器が使えるようになる。また、パーツの集め方によって手に入る兵器の種類が変わってくるようになっている。しかも、2セット揃えられれば、新兵器トルネードバーストを装備することも可能。原作はヒーローもののTV番組。ファンなら要チェックかな。

—

PC

PCエンジンと他機種を比較してみました。

なにを今更、と思われるでしょうが、実は深い意味があったりします。とりあえず今回は前文ね。

PCエンジン用ソフト

辻　猛

ああ、そんなこんなでまた書いてます。それにしても前号の写真はひどかった、いくら6年前から20㎏も太ったとはいえ、あそこまで醜いと悲しくなっちゃいますね。せっかく四谷のプールの会員権もってるのに、忙しくって今年なんかまだ1回しかいってないんですよぉ。今月から辻事ム所の菱沼佳がレヴューに加わります。

11月発売リスト

8日	●プリンス・オブ・ペルシャ リバーヒルソフト／¥6800
	●タイムクルーズII フェイス／¥7200
15日	●マジカルチェイス パルソフト／¥7800
22日	●雷電 ハドソン／¥7200
29日	●エフェラ&ジリオラ　ジ・エンブレ ブレイングレイ／¥7200
	●コリューン ナグザット／¥6800
	●ファイティングラン 日本物産／¥6900
	●モンスタープロレス アスク講談社／¥6800
	●スーパーメタルクラッシャー パックインビデオ／¥6200
	●将棋　初心者無用 ホームデータ／¥7300
	●ロードオブウォーズ システムソフト／¥6800
	●レディファントム レーザーソフト／¥6980

NEWS

▶GTの上位機種とも言える『PC-Engin LT』が12月13日に発売される。価格は¥98000円(関連記事P23)。

▶NECホームエレクトロニクスのソフト参入第1弾『ゲンジ通信あげだま』は12月13日に発売決定(関連記事P161)。

PC SPECIAL 研究

雷電に見るPCエンジンの実力

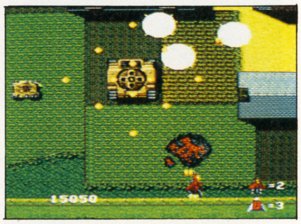
発売から4年たったPCEの現時点での実力を探る

PC版雷電がやっと発売されるわけだが、このゲームはMD、SFCにも移植されているという珍しいゲームである。そこで今回は、発売から4年たったPCの性能が、後発のゲームマシンとどの程度の性能の差があるのかを、この雷電を使って検証してみようと思う。都合のいいことに、シューティングゲームはその他のジャンルと違い、処理速度、スプライト表示関係等といったマシンの基本性能をバリバリ使って作られる。見た目の実力の違いが分かるというものだ。

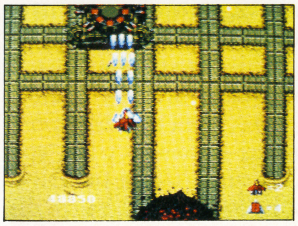
まず、評価の対象となる雷電とはどんなゲームなのかを紹介しておこう。形式は縦スクロールのタイガータイプ（名作である究極タイガーなどが入る）だ。ショットは2系統。ワイドに広がっていく通常弾頭か破壊力はあるが一直線にしか進まないレーザーか、である。その他にも、ホーミング／ニュークリアミサイルを装備できる。この辺が他のゲームとの違いかな？　それに使いもんにならないよけいな装備がないのはとってもいいことだと思うぞ。

というわけで、SFC、MD、そしてPC版の雷電をプレイしてみた。結論から述べよう。グラIIIをプレイしたあたりから こりゃダメかなと思った通り、SFC版が3機種の中で最低の結果となってしまいました。そして本命対抗馬のMDとも、やはり細かさ、丁寧さ、そして難易度の点でPC版の方が勝っているようです。ひいき目で見てるのでは？　と思われるでしょうが、はっきし言ってMDには負けてるんじゃないかと思ってたんですよ、最初は。でも、キャラ関係の処理は、どう見てもPCの方が美しく仕上がっているようなんですよねえ。難易度もPCの方が上だし…。

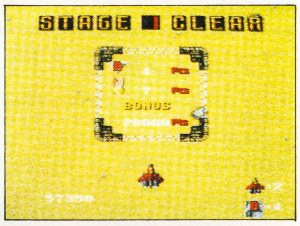
まあ、いろいろ理由はあるんでしょうが、とりあえず、シューティングに関してはPCは他機種よりもレベルの高いものを作れるようです。この一番の原因は、やはりマシンの設計水準の高さってえ事でしょうか？　そいつを実証すべく、次ページで、基板から読み取れる設計思想や技術力、それにCD-ROM等をつけてどれだけパワーアップするのかを見てみましょうか。SFCの処理落ちのひどさも気になるところだしね…。



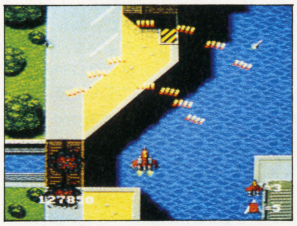
➡中ボス以上の敵は他の機種のより若干堅めのように感じる



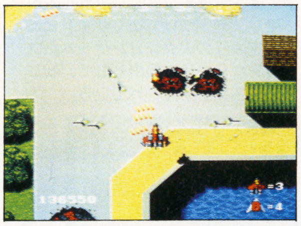
⬅レーザー以外の武器では倒しにくくなっているようだ



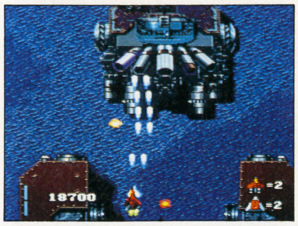
➡ステージクリア後のボーナスは他と変わらない



⬅3面ですでに前半のヤマ場。爆弾あっても結構ツライ

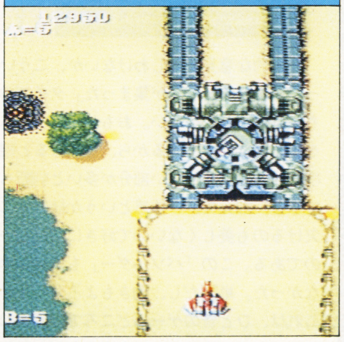


⬅ホーミングの動きはさすがPCEと感じちゃいます



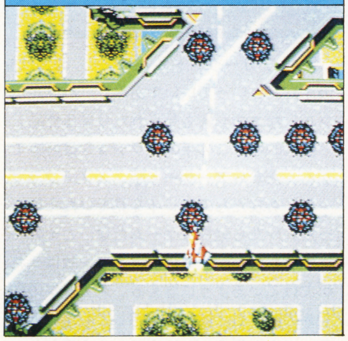
⬅ショットの範囲は他機種版より若干広めか？

スーパーファミコン版



↑サウンドがダメ。これホントにスーファミ？と疑ってしまいましたよ。あと、易しすぎるな。あまりにも簡単に最終面までいっちゃうんだもの

メガドライブ版



↑MDはゲーセンを意識してか、画面を切って正方形に近くしている。ただ、キャラの比率は他のと変わらないのでせまく感じてしまうのが難点だ

PCエンジン版

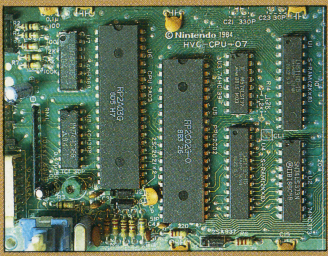
↑PCE版は2重スクロールがない。それと、右下の機数、爆弾表示が結構気になる。これははっきりいってレイアウトミスでしょう

点数評価

⑩最高	⑤ふつう
⑨すごくよい	④もう少し
⑧とてもよい	③がんばれ
⑦よい	②もっとがんばれ
⑥まあまあ	①問題外

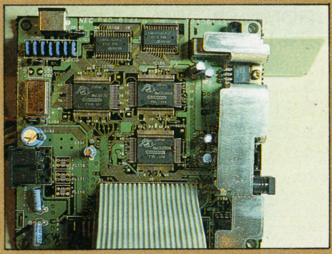
基板からマシンの設計思想を素人目で推測してみよう！

ファミコン



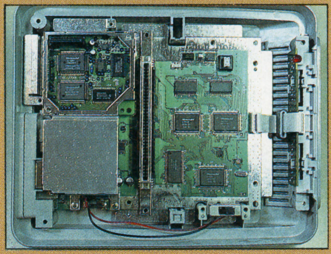
ＦＣ開発に関わるいろいろな逸話はあまりにも有名なのでここでは割愛させて頂きます。こう見てみると、当時としてはこれだけのものをよくこの値段で作り上げたなあ、という気がします。回路は非常にシンプル！　これがよかった。つまり、あまりにシンプルなので、あとからいろいろと付け足す事ができたわけです。付け足すといっても中にではなく、カートリッジの方にね。クロックは約2MHzで、ＣＰＵは８ビットの6502。基板のタイプは十数種類にも及ぶそうだ。メーカーは苦労してるぞ。最近のは防磁対策まできっちりとやっているけど。

ＰＣエンジン



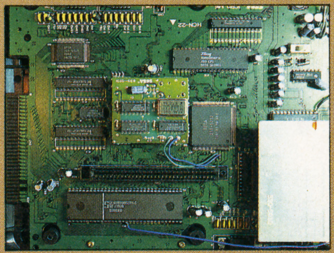
ハドソンが、ン億円かけて開発した３つのチップとＮＥＣの高密度実装技術力、三菱樹脂のＲＯＭカード等の技術を合体させてつくったマシン。おもちゃ的な思想ではなく、最先端に近い技術や思想（コア構想など）が、現地も遜色ないマシンとなっている理由のひとつであろう。発売当初は、グラフィックデータにメモリを食われて大変だったようだが、圧縮技術とメモリが増えた事で解決してしまった。6502をベースとしたカスタムＬＳＩを7.16MHzで動作させている。ＲＯＭカードの上限は16Ｍビットとなっている。

スーパーファミコン



これまた高実装なマシン。拡大縮小等を処理したり、ＤＭＡしたりするのを専用のチップでまかなっている、というんだからすごい。マシン性能を使いきってるのは、やっぱりマリオなのだろうか？　で、ムリしてるのがグラⅢかな？　あの処理落ちは見てらんないよなあ。これはすべて3.58MHz（と仕様では書いてあるが実際は2.4MHz）のクロックの責任である。それにデータバスは８ビットだもんねえ。16ビットＣＰＵである65Ｃ186とか言ってるけどね。しかし、回転縮小とＢＧＭ機能はすべての機種に勝るところ。中途半端な作りだけれど…。

メガドライブ



アーケードマシンメーカーらしく、ＣＰＵに68000＋音処理用Ｚ80を起用した。多重スクロールもできる。ただ、ロッパー系のプログラムはやたらとメモリを食うんだ。同じゲームを移植しても、ＰＣＥとＭＤでメモリが違ってしまうのはそんなＣＰＵの特性によるところが大きい。あとは色レジスタまわりが難点といえば難点かも…。デザインはかっちょえええんだけど、どうしても家庭用ゲーム機っていう感じがしてしまう。もっと小さくコンパクトにできるのに。そうそう、初期ロットはバグありだ。家宝としてしまおう。クロックは10MHzね。

周辺機器でどれだけパワーアップする？

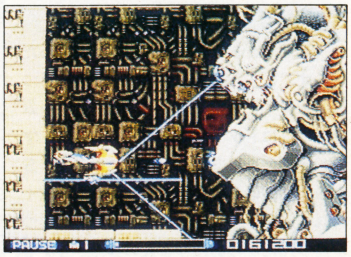
ＰＣは、開発段階からいろいろな周辺機器と組み合わせて使えるようにしてある。その最たる物がＣＤ-ＲＯＭだろう。値段は張るが、それだけの威力はあるのは知っての通りだ。さてそのＰＣのＣＤ-ＲＯＭだけど、ワークメモリが４倍に増えたスーパーシステムで更に強力になった…、てな事は前号まででやりつくしたので、ちょっと変わった視点から見てみよう。

まず、他機種のＣＤ-ＲＯＭはどうなっているのか？　メガＣＤは、サブＣＰＵを積んでワークＲＡＭを大量に積んで、クロックを上げるという事をしてる。これはまさに、セガ独特の思想が表れている例だろう。つまり、機能分散で足らない機能を処理していく、というものだ。このあたりは、アーケードゲーム回路設計思想が入ってるのかもしれない。ただ、まだ完全に完成してないというウワサが入ってるので、不安ではあるんだけど。しかし、マシンやソフト開発でクソ忙しいのに、平和島あたりに開発が引っ越ししてもうワヤや、なんて話もチラホラ聞くしなあ…。新設の太田市場の裏とかいってたっけ。御愁傷様です…。ああ、これは余計な事だったっけか、ともかく、いろいろ機能拡張できてるのがＭＤの特徴、通信もやってるしね。

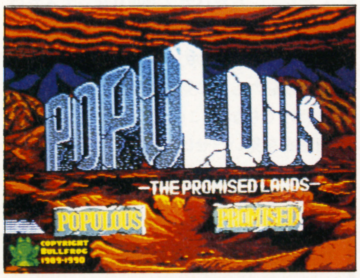
ＳＦＣは２年あたりにＣＤ-ＲＯＭが出る、とか言ってる。予想するに、これもメガＣＤのようにサブＣＰＵのっけて処理分散させるでしょう。でなきゃトロくてやってらんないでしょうなあ。その他の拡張は今のところ見えていません。とりあえず、ＦＣのようにカートリッジ内でなんとかしてしまうのかもしれません。

さて、ＰＣのＣＤ-ＲＯＭですが、なぜかＲＡＭのっけただけで主だった処理等の肩代りをさせていません。ＢＩＯＳＲＡＭなんてものはありますけどね。これを見ると、ゲームをカードにしたために、ＦＣのようなちょっとした機能拡充ができない、だから甘い設計をしなかったってのが、ここにきて良い結果になっているのだと思われますよ。へへっ、ちょっちほめすぎかな？

ま、来年でＰＣも５年。そろそろＰＣも限界かぁ、ＰＣ２はどんなんなるのかなあ？　なあんて声がチラホラ聞かれるので、こんな特集をしてみました。実際にスペック比較しても、ＰＣは最高値となっているんですよ。それにやろうと思えば、ＰＣだってサブＬＳＩ積んで機能分散ぐらいできちゃうんだから。その為の予備アドレスだってあけてるんだからさぁ…。

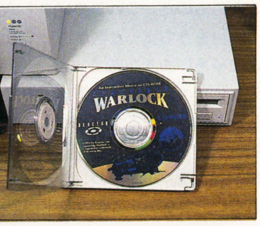


↑スーパーＲＴＹＰＥは最新のシューティングだが、オプションやレーザーつけての処理落ちはひどいもんだった

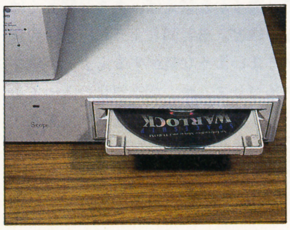


↑ポピュラスのように細かいデータもセーブできる。ということは、天の声を拡張すればゲーム本体も入るって事になるかも。ＦＤみたいだ

↑ＭＤは既に通信アダプタが発売されている。そして今度はＣＤ-ＲＯＭ。あとはＦＤＤが揃えばパソコンと変わらないね。和製ＣＤＴＶみたいだ



↑マックのＣＤの例。ＣＤはケースにいれる。キズ付き防護だ



↑で、このように入るわけ。スーファミもこうなるんじゃあ？

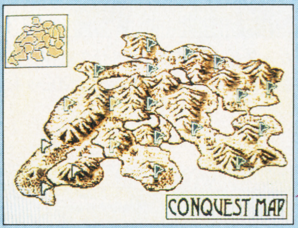
謎の多いSFC

ここはまたもや余計なマニアな事を書かせてもらいます。この原稿書くんで、ＳＦＣを解析してみたんですが、ちょっと謎な部分が多すぎるんですわ。まず、なんでこんなにクロックがトロいの？　いくらメモリ回りをやすくするといってもこれは下げすぎ。せめて４分周の５Ｍ近辺まであげてもよかったんじゃあ？　それに、なんでデータバス８ビットの65Ｃ816をそのまま使ったの？　これではワード転送ができないよぉ。あと小耳にはさんだ事ですが、ソフト制作で制約が多すぎるらしい。それもなぜかＦＣの制約がそのままになってるのが多いそうです。これらを分析してみると、なんとなくわからないでもない。そう、もしかしたらＦＣ互換の設計思想が途中まで生き残ってたんじゃないかって事よ。おっと、これ以上はヤバイいんで続きはまたの機会に。

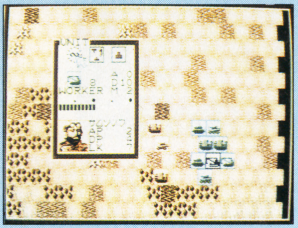
ロードオブウォーズ

システムソフト／11月29日発売／¥6800●メディア：CD-ROM●ジャンル：SLG●ROM完成度：100%●バックアップ：あり●1P専用

SLGの本家・システムソフトの戦車戦SLG。限られた指揮官&戦車部隊を駆使して敵の指揮戦車や陣地、砲台を破壊する。近づかなければ敵は見えないし、死んだ指揮官は生き返らない。シビアでマジなSLGなのである。



↑これがコンクエスト島の拠点地図。隣接したところから攻めていくわけだ



↑動きの指令はアイコンで。もちろんヘルプシステムも完備してある

一時期、SLGブームだった頃があったが、すぐにすたれてしまった。原因は2つある。光栄とナムコと任天堂以外のゲームがあまりにもタコだったから。そして、マシンがSLGに向いてなかったからだ。SLGってのはとにかくメモリを喰う。数十のユニットそれぞれにパラメータをいくつか持つんだからあたりまえの事だ。しかも、これが多くないと、ゲームが単調になって面白味が減ってしまうのである。

そこでCD－ROMの登場である。このシステムにすればメモリの問題は多少解決される。早くシステムソフトのゲームが移植されないかなあと、私メは秘かに想い続けていたのだ。そしてやっと発売になるのが、このロードオブウォーなのである。

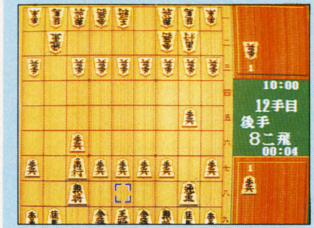
実は、このゲームは結構渋い作りとなっているので、ハデなもの好きな人にはまったく向いてないゲームといえるだろう。しかし、SLGをやってみたいとか、食わず嫌い的な人にはもってこいのソフトなのだ。とにかく、目標や設定が簡潔にできているので迷うことはない。補給、生産、占領といった戦略的な、複雑な要素を考えるのではなく、単純に戦術のみに集中してプレイできるのである。だから、地道にゲームをやるのが嫌いな人以外は、絶対に楽しめると断言しよう。PCのSLGの未来は明るいなあ。あとは、今でもやり続けている天下統一あたり移植してくれればもうなにもいう事はないんだど。早いとこ移植してちょ！

9

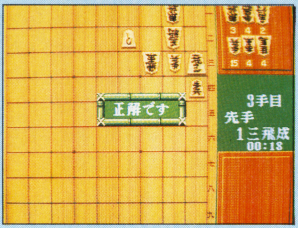
将棋 初心者無用

ホームデータ／11月29日発売／¥7300●メディア：Hu-CARD 4M●ジャンル：テーブルゲーム●ROM完成度：100%●バックアップ：あり●1P専用

あの「「将棋一直線」をパワーアップしたのがこのソフト。音声合成で、棋譜を読み上げてくれるので、プロの臨場感が楽しめます。肝心の強さのほうもなかなかのもの。制限時間の調節で強さの調節もできたりします。



↑「せんてはちにいひしゃ」てな感じで棋譜を読み上げてくれるんだよ



↑詰将棋もなかなかのもの。これは3手詰め。やりがいは、ある

わしゃ碁はやるが将棋はやらん。しかし、もちろんやり方は知ってるし、強いかどうかも分かるつもりだ。いままでに、パソコン関係の将棋や碁のソフトも何本かやったことがある。で、このソフトだが、こりゃタイトル通り初心者にゃあ手がでないだろう。制限時間10秒では、中、終盤でトチる事が多いんだが、30秒60秒無制限と、相手に思考時間を与えてやればやるほど強くなっているのがわかる。とはいっても、いきなり振り飛車やひねり飛車、古いところでは穴熊なんてえのはやらないみたいだから、そんなに翻弄される事はない。まだ出会ってないだけかもしれないけどね。あくまでも正統派の打ち方なのであるよ。データライブラリとしての詰め将棋集なんかはなかなかのものだ。これこそソフトの強い所だしね。もうちょっと数があってもよかったんじゃあにあかなあ。

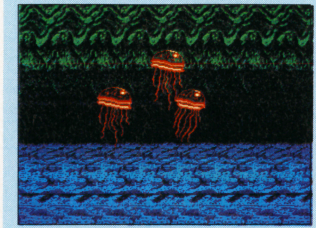
とにかく、これはいままでのような中途半端な将棋ソフトではない。逆にいうなら、将棋ファンがプレイして、手応えのある将棋ソフトがやっと出た、と言えるのかも知れないけれどね。このソフトの何が今までのものと違うかと言えば、あまり詳しくは語れないけど、碁と同じように、急所を探るのがうまいような気がするんよ。手順を探るアルゴリズムが、相当気合い入ってるらしいってのがヒシヒシと伝わって来ますぜ…。音声合成で打った手を読み上げてくれるのは、なかなか雰囲気でてよろしいいんじゃないかと思いました。

7

タイムクルーズII

フェイス／11月8日発売／¥7200●メディア：Hu-CARD 4M●ジャンル：ピンボール●ROM完成度：100%●コンティニュー：なし●1P専用

7画面から成る広大なメインステージと6種類のボーナスステージで構成されるピンボールゲーム。ボーナスステージは未来から古代まで、時空を超えた様々な設定が設けられている。"II"とされているが"I"なぞない。



↑なんか、ヘンな環境ソフトモードみたいなのがついてる。くらげぷかぷか

↑盤が広いので、ロストボールする事があまりないのであった

ピンボールゲームである。

ボーナスステージは6種類あり、「ネアンデルタール人」「中世ダンジョン」「火星軌道上コロニー」「月上空建設現場」「古代海底」といったそれぞれに趣向を凝らした設定がなされていて、おいしい。中には昔々駄菓子屋で流行った"新幹線ゲーム"みたいなお遊びモードもあって、変化に富んだ構成はプレイヤーを飽きさせないものがある。オマケモードとしてくっついているBGM選択モードや、ビデオドラッグみたいな映像が見られるヘンなモードも、作り手の遊びゴコロが見え隠れして、なにやら心がなごむ。だけど、何か食い足りない。なぜか？

メインフィールドがおとなし過ぎるせいだ。7画面分の広大なフィールドを用意したまではよかった。だけど、その広さがアダになっているような気がする。フリッパーで玉を止めて、狙ったターゲットを撃つ。これはピンボールの一番基本的かつ不可欠なダイゴ味だ。これを味わうには、フィールド上にかなり練り込まれて配置されたヤクモノがなくてはならない。ドハデな効果音なぞあればさらによい。それらがないと、メインフィールド上でのプレイがとても退屈になってしまう。狙った場所に玉を打ち込む快感を感じられないのだ、このゲームは。ボーナスステージ等の演出は10点。だけど、メインフィールドでの刺激がチト物足りん。とても惜しいけど、やはり「デビルクラッシュ」ぐらいの下品さが欲しかったトコロ。

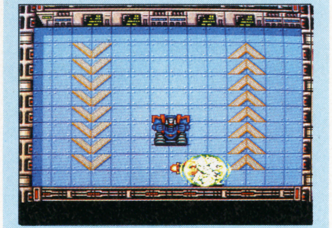
6

ファイティング・ラン

日本物産／11月29日発売／¥6900●メディア：Hu-CARD 4M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●コンティニュー：なし●1P専用

全四ステージのロボット・バトルゲーム。コースを走行しながら一対一の格闘戦を行い、ステージクリアごとにレベルアップしていく。攻撃をかわしながらパンチ、ひじてつなどでダメージを与え、相手ロボットを叩き壊す。

↑スピード等、パラメータは4段階で設定できる。もうちょいほしいところだね



↑とにかく相手の後ろに回り込むようにする。これではゲームのよさがよくわからん

内容は、走りながら敵と肉弾戦をかますというもの。動きに慣性がついてまわるわ、ダメージゾーンをよけなけりゃならないわでけっこうたいへんだ。最初の頃は攻撃をヒットさせるのが非常に難しかった。1ステージ終わる頃には久々に左手の親指が死んでしまったぐらいだよ。

それにレベルアップだが、ステージクリア毎っていうのはとっても辛い。まあ、最初のうちだけなのかもしれないが、それでは最初の2人の存在価値がまったくないのではないか？ ステージ分割の仕方も、どうもよくわからんぞ。

まあ、倒し方さえわかってしまえばなんでもないんだけどね。だけど、なんというか自分の腕どうこうというよりも、運がよければっていうのが多分にあるのが気に入らない。まがりなりにもアクションなのだから、もっと細かいテクが使えるようにした方がよかったんではないかと思うのだ。なんとなく、ただバカスカ殴り合ってるだけのゲームって感じがしちゃうんだよねえ。

それにだ、四つのステージで敵数も少なく、戦闘力も目に見えてはっきり分かれてるわけでもない。このようなゲーム、どこに面白味を見いだせばいいっていうんだい？

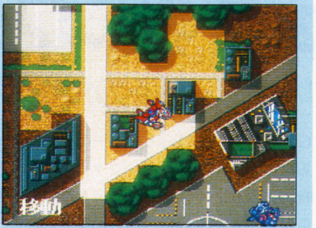
取り込み画像を使ったり（モデリングしたのを使ってるんだろうなあ）キャラが渋かったりと、アイデアの時点ではよかったに違いない。違いないんだが、いまいち雑に作っているように感じてしまうのでありました。

4

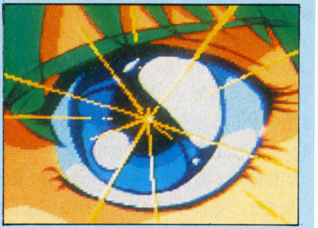
レディ・ファントム

レーザーソフト／11月29日発売／¥6980●メディア：SCD-ROM●ジャンル：SLG●ROM完成度：100%●バックアップ：あり●1P専用

シナリオをクリアしながら先のステージへ進んで行く、本格的な戦闘SLG。数々の斬新なシステムを採用しながら、ビジュアルシーンではストーリーを臨場感たっぷりに演出している。



↑色数が豊富なので通常のマップ画面も非常にキレイで見やすいのだ


↑定評あるレーザーソフトの美しいグラフィックはこの作品でも健在だ

SLGって、結構おもしろいじゃん、と思わせてくれたゲームです。

何がいいって、アニメーションがいいですねー。さすがレーザーソフトって感じ。ちょっと雑っぽく見えちゃうとこもあるにはあるけど、女の子が超かわいくていいです。そのうえ色が豊富でマップがきれいだし、BGMもチョット聞かせてくれるので、飽きません。効果音もばっちぐーです。

と言うわけで、SLGは初めてという人でも、十分楽しめるんではないでしょーか。

かくいう私もSLGは、ファミコンのディスクで出てたのを1本やっただけで、これが2本目なんです。だからもしまだSLGに手を出しかねている人がいるなら、このゲームを1本目に選んでみるのもいいと思います。

ゲーム自体は随分親切で、ステージクリアごとに勝手に記憶してくれるのでいちいちセーブする必要が無いし、任務さえ完了できれば前のステージで死んだキャラクタも次のステージには参加してくれます。

問題があるとすれば、味方の動く順番を自分で決められないことくらいかな。いつ誰が動けるのか分からないので、攻撃の組み立てがしづらい。そのぶんスリルがあっていいと言えないことも無いですけど。

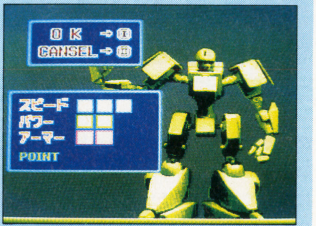
背景のストーリーもしっかりしてるから見てて違和感はないし、先は見えちゃうんだけど、次は？　次は？　ってどんどん進みたくなるたくなる引っ張り方ははだものじゃないかも。（菱沼 佳）

6

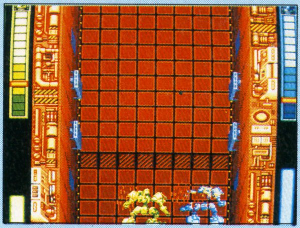
スーパーメタルクラッシャー

パックインビデオ／11月29日発売／¥6200●メディア：Hu-CARD　2M●ジャンル：SLG●ROM完成度：100%●パスワード：あり●2P対戦可

オートバトルを採用した、バトルSLG。マシンを選んでパラメーターを設定したら戦闘に入る。対コンピュータのバトルモードと、プレイヤー同士の対戦ができるプラクティスモードがある。



↑パラメータは15種類。武器や移動形態も考えに入れて変更せねばならない


↑自機の動きを観察してないと、どこが悪いのかわからなくなる。目が離せないぞ

タイトルから感じるほどいかついイメージのゲームじゃなかったですね。

マシンのフォルムもまあるくてかわいいし、戦闘画面なんか見ると逆にコミカルな印象を受けちゃうくらいです。

12台のマシンから自分のをチョイスしてあとの11台と戦うんですが、ただそのマシンの能力を設定するまでは操作しても、戦闘はオートになるので、全部で15項目ある知能指数や防御性能などの能力に、限られたポイントをいかに振り分けるかで勝敗が決まっちゃうんです。

知能指数を上げないでいると、わけわかんない無駄なことばっかりするようになるし、燃費性能をよくしなければどんなに戦闘が有利に運んでいてもエネルギー切れでポシャったりします。

どんなに勝ち進んでもゲージをすべてマンタンにすることは出来なかったので、項目別に最低値とかもなくて最小0ポイントにもできることだし、敵の攻撃なんかを考えながら思い切ったポイント振り分けをしてみたら簡単に勝てちゃいました。

だけど11台と戦ってハイ終わりでは、あっさりし過ぎなんじゃあないでしょうか？

能力だけでなく、せめてパーツが変えられるくらいのバリエーションがないと、ブリーダーは超えられませんよ。このゲームはすべてのマシンに勝つとモードが増えて、2対2の対戦が出来るようになります。つまり四人まで参加できるから、友達とで盛り上がるにはグッドです。

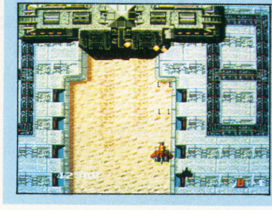
（菱沼 佳）

4

雷電

ハドソン／11月22日発売／¥7200●メディア：Hu-CARD　6M●ジャンル：STG●ROM完成度：100%●コンティニュー：あり●1P専用

縦スクロールのシューティング。アーケードゲームからの移植モノだ。無意味なオプションをなくし、単純に難易度で楽しめるようになっている。MD版にあった、やられたあとのフェアリー？　の救済もしっかり入っている。


←難易度では他を引き離す。子供さんは御遠慮ください

タイガー形式の名作である究極タイガーの流れと同じ、といってしまえばそれまでだが、特にそれ以上の何かがあるわけではない。だがしかし、ハドソンなりの細かい手直しがしてあって、究極タイガー以上に楽しめるようになっている。やっぱし、よけいなオプション類はないほうがいいね。メモリのムダだもんなあ。来年にはCD-ROM版も出るそうだが、ROM版を買っても絶対に損はしないぞ！　それにしても、難度は高い。STGマニアにはこたえられんソフトだろう。

9

マイトアンドマジック

NECアベニュー／12月中旬発売／¥7200●メディア：CD-ROM●ジャンル：RPG●ROM完成度：100%●バックアップ：あり●1P専用

同名のパソコンRPGの移植版。システムは3Dダンジョンなのだが、地上を3Dで表わしたところが新しい。CD-ROMなので、敵や壁、その他のキャラのパターンが多いのも魅力のひとつであろう。

←野外といっても空と地面にわけただけなんだけどね

パソコン版と違うところは、オートマッピングが付いたってところでしょうか。しかし、これははっきしいって邪道です。3Dものの一番の楽しみであるマッピング作業をなくしてしまっては、なんのための3Dなのかわからないではありませんか？

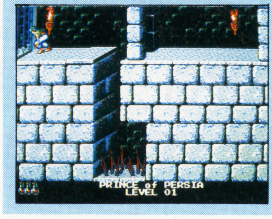
いくらPCEという家庭用ゲーム機に移植するからっていったって、これはやりすぎです。3DRPGとはどういうものかまったくわかってないんでしょうねえ。というわけで、RPGをとにかくやりたい人はどうぞ。

4

プリンスオブペルシャ

リバーヒルソフト／11月8日発売／¥6800●メディア：SCD-ROM●ジャンル：ACG●ROM完成度：80%●コンティニュー：あり●1P専用

動きが妙にリアルなアクションゲーム。飛んだりよじ登ったりしてダンジョンをクリアしていく。パズル的な要素いっぱいのアクションなのだ。特にパワーアップするとかはない。しかも、時間制限まで付いている。



←時間をムダにしたな、と思ったらリセットだあ

とにかくだ、バリバリのアクションではない事は確かだよ。それに、操作の感触が今までに体験したことのないようなものだから、最初の頃はええ苦労するんよ。あ、まちがいです。最後まで苦労したんでした。

まあ、あえていうなら、職人の手さばきが必要なアクション、とでも申しましょうかねえ。山場があるわけですよ、手さばきに。だから、緊張しっぱなしの連続アクションでない、という点でみなさんにオススメできるわけです。あとはリプレイモードがあれば完璧だあ。

8

モンスタープロレス

アスク講談社／11月29日発売／¥6800●ジャンル：Hu-CARD　4M●ジャンル：スポーツ●ROM完成度：100%●コンティニュー：あり●1P専用

プロレスするのを人間ではなく、モンスターにしてしまった作品。モンスターだから、かける技も毒攻撃や、必殺ピラニア攻撃なんていうようになってます。もちろん、2人プレイで戦うこともできます。

←ワザ等がアニメーションで表示される。そんだけ

私はプロレスがあまり好きではありません。ボクシングは好きですけどね。だからというわけじゃないですが、こういった格闘技ゲームはあまり好きではないんですよ。とにかく、操作性が悪いのが多すぎる！　技を多くするあまり、それがどういった基準でかけられるのかわからないっていうのも多いですよねえ。残念ながら、このゲームもそれを解決するにはいたっていません。格闘技ソフトが好きな人はどうぞ。しかし、いくらモンスターだからといって、普通の人には奨められません…。

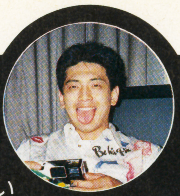
4

MD

もうすぐMEGA-CDが発売されるということ

CD-ROMが普及することは可能性を広げていくことにほかならない。だからこそはっきり言う

メガドライブ・ゲームギア用ソフト



成沢大輔

すっかり寒くなってきたお藤で、家の暖房を切ることがなくなった。自分のためではない。爬虫類のためにである。全体は24時間一定の温度に保ち、昼間は個別にヒーターを入れてやんなきゃならないという面倒くささ。哺乳類のような適応性はないから仕方ないんだけど、爬虫類キーパーはみんなこれから苦労するみたいね。

11月発売リスト

1日	●ブロックアウト セガ／¥6000
2日	●ドラゴンズアイプラス上海III ホームデータ／¥5800
15日	●ルナーク タイトー／¥6800
9日	●ローリングサンダーII ナムコ／¥7000
22日	●ファンタジア セガ／¥4800
9日	●エグザイル RIOT日本テレネット／¥8900
29日	●乱世の覇者 アスミック／¥9800
1月	●Cal.50 ビスコ／¥8300
GGゲームギア	
1日	●忍者外伝 セガ／¥3500
4日	●アックスニバトラー セガ／¥3800
22日	●クニちゃんのゲーム天国 セガ／¥3800
29日	●GGアレスタ コンパイル／¥4800
29日	●ベルリンの壁 カネコ／¥3800

NEWS

▶もう知ってる読者もいるとは思いますが、光栄がメガドライブに参入。他のメーカーもじわじわと参入の準備をしているとのウワサ。

▶MEGA−CDがいまだ発売日が確定されません。12月上旬という予定ではありますが、はたして!?

MD SPECIAL ソフト

CD-ROMとは、一体何ぞや？

このマシンが見せてくれるゲームの地平はどこにあるのだ？

本当にCD-ROMが必要なのは誰だ

最近、どのゲーム雑誌を見ても、CD−ROM関連の記事がやたらと多いようだ。PCエンジンやメガドライブの専門誌はもちろん、本誌やファミ通など、全方位型のゲーム誌にもCD−ROM関連の記事はさまざまなアプローチで語られている。

その原因は……なんてのはもはや言うに値しない。一つの集積された情報量は、時間が経つごとに大きくなっていくのは世の中の必定。テレビゲームだってまったく同じなのである。まあ、『テトリス』のような例外はあるだろうけど、それはあくまで例外以上になり得ない。やはり主流はより高度な技術によって、ユーザーにエンターテインメントを提供していくのが流れってものだろう。ここで勘違いしないでほしいのは、高度な技術＝単純な情報量の多さではないということ。シンプルに見せるために高度な技術を使っているソフトは少なくないことを頭に入れておくべきだ。その典型例は、いくつかのファミコンソフトに見られる。

逆説的になるが、今のゲームの現状ではもはやCD−ROMが不可欠だ。パソコンゲームの初期から中期にかけて、記憶媒体がカセットテープからフロッピーディスクに移っていったように、ゲームのメディアに関してもROMチップからCD−ROMに主流が移行していくのは間違いない。本誌でもおなじみの渡辺浩弐さんはファミ通で「5年以内」と言っていたが、私は3年ぐらいなんじゃないかとさえ思う。

理由は2つある。先に述べた通り、多少情報量が多くなっても、びくともしない大容量媒体であること。そして、現在使われているROMチップより、単純製造原価がはるかに安くつくことだ。半導体のような価格の相場変動も少なく、素材供給だってスムース。

作る側からCD−ROMという素材を見れば、いいことづくめなのだ。それは消費者である私たちにも直接返ってくることなのだ。

私たちの無自覚も問題ではないのか？

でも、どうもCD−ROMに関する状況を眺めていくと、あまり芳しくないように思える。PCエンジンDuoが発売され、来月の初旬にはMEGA−CDが発売されようとしているのに、ユーザーの反応は今一つに思えてならないのだ。私自身、MEGA−CDはすばらしいハードと思っているのに、去年のスーパーファミコンの発売時のようなわくわくするような感情にはならない。ハード的には現状のスーパーファミコンとは比較にならないほどの可能性を秘めているというのに……。

その大きな原因はソフトのラインナップにある。少なくとも、CD−ROMの発売予定表を見る限り、「これはゲームの世界を広げてくれそうだ！」と感じさせてくれるソフトは1本たりとてない。

下にはよくあるCD−ROMソフトの謳い文句と、それらに対する疑問を提示した。そのような特徴だから悪いのというのではない。せっかくのCD−ROMなのに、あまりに視すぎやしないか、私は深い憤りを感じる。

だって考えてもみてよ。キャラクターデザインをアニメーターのナントカさんに頼んで、ビジュアルシーンの原画を描いてもらいましたとはいっても、それはしょせん従来のアニメ表現の枠内にはまっているに過ぎないでしょ。そのような手法を取り入れて作られたゲームは、しょせん「すでにある素材を単純に組みあわせた」だけじゃない。その組み合わせがソフトとしての飛躍を促しているかというと、そんなことはあまりない。ゲームにアニメの要素を付

謳い文句としての「CD-ROM」の特長に？アリだ！

しゃべる

キャラクターがしゃべることが「リアル」につながるかというと、そうでもない。言葉を発することが、かえってキャラクターに対する感情移入を妨げるケースが多く見られる。アニメシーンがすごい、といって売り文句にする前に、しゃべっているセリフと口パクが合わないことの違和感をもっと感じるべきではないのか？　しゃべらなくとも、いかにも会話している気持ちにさせられるゲームはいっぱいあるのだ。

サウンドがいい

そりゃCDの生音を使えるのだから音質はいいに決まっている。でも、音そのものがゲームにマッチしているかというと、疑問がある。ゲーム内容の貧弱さと仰々しい音にギャップを感じないか？　CD−ROMだからチープな音を出すわけにはいかないと考えるよりも、ゲーム内容と音（BGMとSE）が合っていさえすればそれは正解なのではないだろうか。もちろんこれはCD−ROMに限ったことではないのだが……。

グラフィック量が多い

これは特に、ステージ間のアニメーションが入っているアクションゲームに言いたい。そのようなゲームを作れば特定のユーザー層には売れるだろうから、商売上の目安はつけやすい。しかし、そのようなファン層以上の数が「不要な静止画グラフィックはちょっと……」と考えているのではないか。あなたたちの演出過剰がCD−ROMのマーケットを狭くマニアックなものにしてしまっているのではないだろうか。

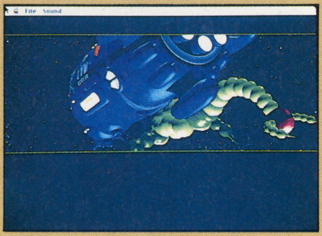
点数評価

⑩最高	⑤ふつう
⑨すごくよい	④もう少し
⑧とてもよい	③がんばれ
⑦よい	②もっとがんばれ
⑥まあまあ	①問題外

大いなる可能性を感じるCD-ROMソフト！

スペースシップワーロック
マッキントッシュ／CD-ROM

グラフィックとは何か？　をあらためて教えてくれるゲーム（と言いきっていいのだろうか）。平面的な絵にとどまることなく、3次元的な“映像”を実現している。しかも注目すべきは、ありとあらゆるところに感じられるディティールのきめ細かさ。「映画的な演出」を標榜するゲームは多いが、このソフトの前にはすべてかすんでしまう。これまでにある映像表現を組みあわせて、シェイプアップすると、そこにはコンピュータ独自の映像が浮かび上がってくる。

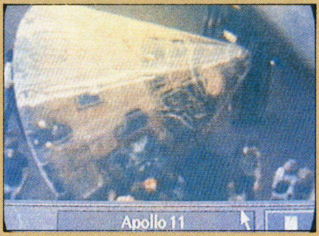


↑ビデオで見せたいぐらいのグラフィック。ここまでやると、感動するのみ！

トレジャー オブ スミソニアン
CD-I

CD—ROMとは少々毛色が違うが、CD—Iもこれからのメディアとしてとりあげておく。

アメリカにあるスミソニアン博物館にある展示物をまとめて紹介するソフトである。ほとんど文字表現を使わず、グラフィックと音声だけで展開する。ハードとモニターがハイレゾ（高解像度）化していった時、このようなソフトの応用範囲はぐんと広がる。ゲームとしてではなく、メディアとして長い目で見ていきたいソフトの形態だ。

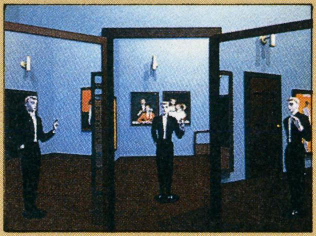


↑目の前に現れる世界は、まさに幻想。楽しむには100万以上かかるけどね

ALICE
マッキントッシュ／CD-ROM

PCエンジンで発売されている『マンホール』をさらに進化させ、CD—ROMらしく作りあげたソフト。画家金子國義氏のアトリエからスタートし、氏の描かれた「不思議の国のアリス」の絵の世界へと飛びこんでいく。単なる環境ソフトというより、「インタラクティブアートソフト」といったおもむきである。ダリやエッシャーの作品で作ったらどうなるのか、創造がかきたてられる。

なお、音楽はサディスティック・ミカバンドの加藤和彦が担当している。



↑いずれ美術展のレゾネなどもCD—ROMを使う時が来るのだろうか

ウルトラボックス
PCエンジン／CD-ROM

これまでに多くのPCエンジン用CD—ROMソフトが発売されてきたが、その中でもっとも注目すべきなのがこのソフトだと思う。雑誌的に小さなソフトをいっぱい詰めこんで、定期で発売していくアイデアは、フロッピーベースで多く発売されているが、同様のことはCD—ROMでも十分すぎるほど可能。内容面を考えれば、もっと盛りを少なくして、価格を下げ、月間ペースぐらいで発売し続けていくべきだと思う。外部の意見も導入しやすいはずだ。

↑個人的にたいへん応援しているソフトだ。もっとヘンなことをやってほしい

け加えたか、またはその逆だけなのよ。

ただ、それをメーカーだけの責任に帰することはできない。いや、それよりも安直に絵と音で表せるものを求めてしまう私たちユーザーの責任も大きいようにも思う。

ハードが普及しないからユーザー層を限定したソフトばかり作っているメーカーと、CD—ROMに単純な絵的音的情報容量ばかりを求めてしまう私たちユーザー。こりゃ、悪循環を描く典型的な構図だ。

それに対する答えはとても簡単なところにある。そう、CD—ROMに過剰な期待をかけないで、単なる新メディアへの移行と見なしてしまえばいいのだ。

注目するのは ソフトの低価格化

原価率が安くて、素材供給も安定することとは、言い換えてみればソフト内にある情報そのものに値段の格差をつけやすくなるんだよね。高度で多量の情報を入れているから開発コストが高くなってしまうとか、わりと簡単に作れたのでコストが下がったとか、4Mや8Mの規格サイズとは情報の値段に対する考え方ががらっと変わってくる。これはもう、画期的な出来事だ。

そこで私は「CD—ROMだから、グラフィックがいっぱい入っていなきゃいけない」とか「音が派手じゃなきゃいけない」などの付加価値の側面から見ることをやめたらどうかと考えるのだ。グラフィック量が少なくても、音色がゴージャスじゃなくても別にいいじゃない。ゲーム自体が面白ければ。その上でソフトの価格が下がってコストパフォーマンスが上がる事が、私たちにとって最大の利益になるんじゃないかな。

CD—ROMならではの機能を生かしたゲームが主流になるのは当然であって、それは歓迎すべきである。しかし、機能を生かさなくとも面白いゲームだっていっぱいある。そこでCD—ROMをメディアとして使った時、ソフトの製造原価は下がる。

ゲームであれ、ユーティリティソフトであれ、情報の値段はメディア主導で決定されるものではない。あくまで情報の量と質そしてユーザーがその情報をどれだけ必要としているかによる相対的コストパフォーマンスの3つで決まる。その意味でCD—ROMの最大のメリットは、情報そのものに価値判断の基準を持ってくることができることなのだ。

とまあ、我ながら青臭いことをほざいているなあと思う。けど、CD—ROMがすごいハードであると思う反面、具体的な可能性がはっきりと見えてこないことに対していらだっているのだよ。どっかのメーカーが「うちはアニメの技術がすごいです」と言っているのだが、アニメファン以外のユーザーを疎外してしまうことに気がつかなければどうしようもない。

ただ、セガが言った「CD—ROMは現時点ではもっともシミュレーションゲームに向いている」というのは興味深い。

私はセガが言うところの「シミュレーションゲーム」を幅広く解釈する。『大戦略』や『信長の野望』みたいな戦闘陣取りゲームではなく、『シムアース』や『A列車で行こうIII』のような、何かを作りあげて行くゲームも含まれていると見る。既成概念にさえとらわれなければ、素材はそこいら中にあるのだから……。あとは調理方法一つである。

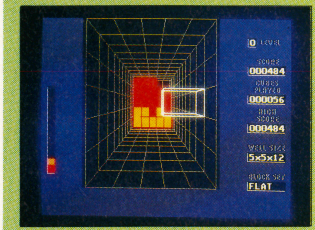
CD—ROMにはROMチップよりはるかに大きな可能性がある。しかし、その可能性を広げられるのは、現在ではハードメーカーであり、ソフトメーカーでもあるセガにしかできないことなのだ。

そして可能性の扉を私たちが積極的に開いていかなければ、いつまでたっても似たようなことを繰り返した後に、いずれ全体がしぼんでしまうのではないだろうか。

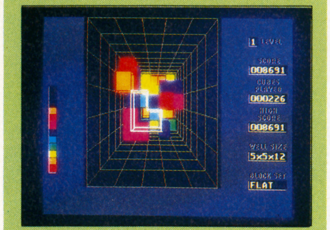
ブロックアウト

セガ／11月1日発売／¥6000（税抜き）
●容量：4M●ジャンル：パズル●ROM完成度：100%●コンティニュー：なし●2P対戦可能

ジェネシスでエレクトリックアーツ社から発売されている同名ゲームをアレンジせずに移植（といえるほどのことかどうか）。オリジナルは業務用。ゲーム内容は、一言でいってしまえば“3次元テトリス”である。



⬆ブロックが落ちていくスピードはテトリスより遅いので、その分じっくり考えられる



⬆時間がたつにつれて、頭の中がこんがらがってくるのはテトリス以上。だから面白い？

ほとんど毎月恒例と化してきたジェネシス＋エレクトリックアーツ→メガドライブ＋セガの移植作。今年版のメガドライブではジェネシスソフトが動かないだけに、歓迎できる試みではあるんだけど、どうもラインナップを見る限りでは帳尻合わせの印象をぬぐい切れない。先月の『ソードオブソダン』なんてちょっと勘弁してほしかったもんね。

たとえゲーム性を抜きにして考えてみても、メガドライブ用として発売するなら最低限のゲーム内メッセージを翻訳してほしいし、不都合なシステムに手を入れてもらいたい。

この『ブロックアウト』はモノがモノだけにシステムの変更や翻訳の必要はないんだけどね……。ちょっとナーバスになっているのかな。

パズルゲームとしての完成度は、『テトリス』亜流の中では（『コラムス』や『クラックス』など）高いほうだと思う。業務用は今一つぱっとしなかったけど、2軸回転から3次回転にしたのは正解だったと思うし、プレイの難易度を変えるためにブロックの種類を多くしたのも、3次元ならではの要素である。

『テトリス』よりはるかに複雑なゲームなので、1面クリアまでのプレイ時間が少々長くなってしまうが、これまでの輸入移植物の中ではトップクラスの出来にある。地味だけどね。

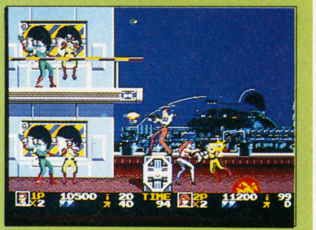
6

ローリングサンダー2

ナムコ／11月9日発売／¥7000（税抜き）
●容量：8M●ジャンル：アクション●ROM完成度：90%●コンティニュー：あり●2P同時可能

同名の業務用ガンシューティングゲームの移植。WCPOの特殊工作員アルバトロスとレイラの2人が秘密結社ネオ・ゲルドラに戦いを挑む。雰囲気は今やすたれてしまったスパイ物そのまま。基本システムは前作と一緒。

⬆細かくなったグラフィックは、前作とは違う雰囲気を生み出している



⬆マスカーのインパクトが薄れてしまったのが寂しい。やっちゃえポーズよ、今一度！

『ローリングサンダー』ってね、ゲームとしてはなんてことない普通のガンシューティングだったけど、何となく間が抜けていい味出していたように思う。手塚一郎くんが命名したマスカーたちの「やっちゃえポーズ」に首領マブーの情けない姿など真面目に作っている中にあるギャグ（というほどのものではないか）が強烈で、ついつい引きこまれていった覚えがある。もちろんゲームそのものも手堅い作りになっていたのは言うまでもないが。

今回メガドライブに移植される『2』。ゲーム自体の構成は変わっていない。武器がいくつか付け加えられたり、2人同時プレイが可能になったぐらい。移植度合いも普通程度に仕上がっている。難易度が前作よりかなり高めに設定されていたけど、理不尽なアルゴリズムは感じなかった。つまり、そこそこは遊べるのだ。

でも、真面目に作りすぎているんじゃないかと思う。舞台設定は20世紀末なんだけど、主人公たちがやっていることは往年のスパイ映画に題を取っている。すごくミスマッチなんだけど、ミスマッチをベターマッチにするための遊びの部分がほとんどない。前作はマスカーたちの「やっちゃえポーズ」で遊んでいたから、より面白がれたんだけど、そのへんが薄いせいで、インパクトが少なくなってしまったように感じてしまうのだ。かっちりした作りのゲームだけになおさら目立つのだ。

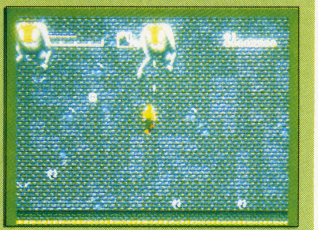
6

キャリバー50

ビスコ／1月発売予定／¥8300（税抜き）
●容量：8M●ジャンル：シューティング●ROM完成度：90%●コンティニュー：あり●1P専用

業務用から移植された上方視点の戦争物アクションゲーム。自キャラを回転させて全方位から現れる敵を攻撃するシステムのため、2つのボタンで左右へ回転させられる。特定の乗り物に乗って攻撃するシーンもある。

⬆飛行機に乗るのはいいけど、これが自動操縦で、思う通りに攻撃できないのだ



⬆1面のボスキャラは何と3匹のサル。こいつの攻撃がたいへん厳しい。カンベンして

グラフィックがゲームの善し悪しを決めるわけじゃないけれど、メガドライブである以上、最低限のグラフィックってのはあると思う。キャラクターの細かさとか、色数とか、いろいろな要素でね。

で、このゲームをプレイしてたら、後ろから声がかかった。

「なに、このゲーム、ファミコンの新作？」

わたしゃ思わず苦笑いするしかなかったね。言われてみればそのとおりなんだもん。思わず4年ぐらい前にタイムスリップしてしまったのかと。どこをどうするとこんなに色数の少ないのっぺりとしたキャラクターになるのか、知りたいもんである。およそグラフィックに関しては工夫がほとんどなされていない。最近のファミコンのほうが、もっと上手で、丁寧なグラフィックを披露してくれる。

ゲーム性の移植はよくできているらしいが、内容は古くさく、斬新さはほとんどない。置いてある飛行機に乗るフィーチャーにしても、自動操縦で単に攻撃するだけで特別なゲーム性の向上を提供してくれるわけではない。

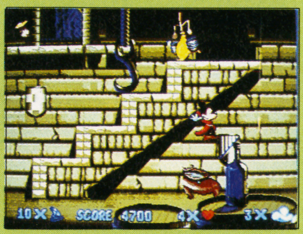
さらにアルゴリズムはかなりいい加減。なんの前触れもなく敵戦闘機が機銃操射して、あっけなく巻きこまれるし、ボスキャラは回避不能な攻撃をしてくるしで、もうムチャクチャ。唯一いい点を探せば、コンティニューがフリーであることぐらいかな。

2

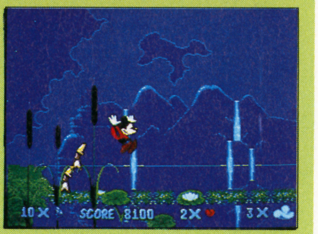
ファンタジア ミッキーマウス・マジック

セガ／11月22日発売／¥4800（税抜き）
●容量：4M●ジャンル：アクション●ROM完成度：90%●コンティニュー：あり●1P専用

ディズニーが1940年に製作したアニメーション『ファンタジア』が素材のアクションゲーム。主人公がミッキーマウスなのは、劇中の「魔法使いの弟子」に登場しているから。ステージ内に隠された音符を探しだすのが目的。



⬆敵の動きはオーバーアクション気味。いかにもディズニー風に作られているのだ



⬆ミッキーの操作性は、慣れないとかなり難しい。特に敵を攻撃する時がつらい……

確か20歳ぐらいの頃から決めていたことがある。『ファンタジア』がレーザーディスクで発売されたら、ハードを買おう思っていたのだ。当時からディズニーの作品の多くがビデオ化されていたが、『ファンタジア』だけは最後の牙城であり、おそらく発売されないだろうとされていたのだ。

それがついに発売！ もう、うれしくってうれしくって、限定版のレーザーディスクを予約して買ってしまいましたよ。

いきなりゲームと関係ない話で恐縮だが、舞い上がっているのであります。読者の皆さんもだまされたと思って1度は見てほしい。ディズニーだからこそ成しえたアニメーション映像の美しさが間違いなくある。

さて、ゲームの方もなかなかきれいなグラフィックが展開する。上手なプレイヤーの後ろで見ていれば、画面に引きこまれていくだろう。

こう書けばわかるだろう。操作性があまり良くないのだ。かつて発売された『ミッキーマウス』のイメージが強いのだろうが、あのレスポンスの小気味よさはどこにもない。開発がフランスのソフトハウスで行われたというのもあるだろうが、それにしても当たり判定やマップの構成に疑問を感じる。随所に意地悪な仕掛けがあって、辟易させられることもしばしばだった。

操作にさえ慣れれば……とも思うが、どうしてもきめ細かさの点で不満が残る。モノがモノだけに悔しい。

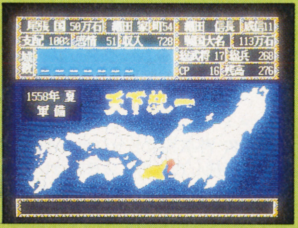
6

© The Walt Disney Company

乱世の覇者

アスミック／11月29日発売／¥9800（税抜き）●容量：8M●ジャンル：シミュレーション●ROM完成度：100％●バックアップ：バッテリー●2P対戦可能

戦国時代を舞台にした戦略級シミュレーションゲーム。信長をはじめとする12人の武将たちの中からひとりを選び、全国を制覇する。シンプルながらも奥が深い。一度クリアしたら、次からは全国58ヵ国どこからでも始められる。



⬆各種のパラメータ類はさっぱりしたレイアウトの中に見やすく納められている

⬆エリアの中の城の図。どこがどのような状況なのか一目でわかる。うまい表示だ。

実をいえば、これはパソコンからの移植作品。オリジナルは、大戦略シリーズのシステムソフトが発売している。メガドライブでは、オリジナルをほぼそのままに、名前だけを変えての登場となった。

パソコンで大きな話題を呼んだのには、それなりの理由がある。そのもっとも大きな理由が、シンプルでしかも奥の深いゲーム性。例えば、このゲームは「更新」「軍備」「攻略」「作戦」「合戦」の５つのフェイズのくり返しによって進行する（更新フェイズは見てるだけ）。信長を選択して始めた場合、９つある攻略フェイズのコマンドのうち、３つしか選択できないようになっている。コマンドがいっぱいあって最初になにをしたらいいか迷うということがない。この手のシミュレーションにありがちなとっつきの悪さがない。そしてゲームが進むと、「開墾」などのコマンドが増えていく作りも親切。

合戦のシステムもシンプルだ。HEXではなく、３つの部隊同士で力をぶつけあうだけ。戦闘に時間がかからないのもいい。ちなみに、オートモードもある。

ただ、優れたインターフェイスを持っているだけに、気になるところもある。システムが旧態依然の域を出ていないことと、１シナリオのゲームが長い上にコンピュータ側の思考速度がちと遅い。気の短い人にはちょい不向きか。戦略級入門としては抜群の出来とは思うのだが。

7

魔王連獅子

タイトー／10月25日発売／¥6800（税抜き）●容量：4M●ジャンル：アクション●ROM完成度：90％●コンティニュー：あり●2P同時可能

主人公から敵キャラ、演出まで純和風調の格闘アクションゲーム。ゲーム内容は最近多く見られる大型キャラの格闘で、忍者、スモウレスラー、鬼などと戦っていく。各種の技のほかに、妖術なども用意されている。

⬅この妙な派手さがたまらない。ジャパネスク！

よく言われるところの、典型的な色物である。もちろん良い、悪いは関係ない。普通の格闘アクションとは違った面白さ、おかしさがある。

ゲームを始める時は「一名様御案内」だし、ステージは「幕」、オプションモードは「お座敷」ととにかく徹底している。

ゲーム性は正直なところ大ざっぱな点が目につくが、不快になるほどではない。むしろ、多少大ざっぱな方が、キャラクターにマッチしていいぐらいだ。

こーゆーのが良いゲームとは言わないが、個人的には好きだな。

5

エグザイル

RIOT日本テレネット／11月９日発売／¥8900（税抜き）●容量：8M●ジャンル：RPG●ROM完成度：90％●バックアップ：パスワード●1P専用

PCエンジンから移植されたアクションRPG。十字軍当時のイスラム社会が舞台と、一風変わった設定である。移動時は上方視点だが、特定の場所での戦闘シーンは、横スクロールのアクションゲームになる。

⬅フィールド画面。4人のパーティを組む

このような設定は面白い。キリスト教的な世界だけが英雄冒険譚の舞台じゃないからね。素材が多様化するのは、どんなものであれ正しい方向だと思う。

それゆえに残念なのがゲーム内容自体の消化の悪さ。アクションRPGの割に少々アクションが大ざっぱに感じる。突っこんでくる敵がいてもいいけど、マップ上での配置や動きのパターンに変化をつけてほしかった。それにつれてか、フィールド画面での操作性もあまり感心できなかった。

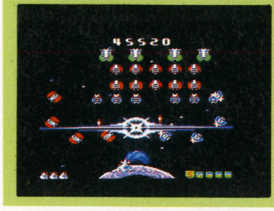
もっとシェイプアップされていたら見違えていただろうに……。

5

ギャラガ'91

ナムコ／10月25日発売／¥3500（税抜き）●容量：1M●ジャンル：シューティング●ROM完成度：100％●コンティニュー：あり●1P専用

タイトルの通り、『ギャラガ'88』の移植版。しかし、忠実な移植ではなく、ゲームギアのハードに合わせていくつかの変更が見られる。通常のショットの他に、強力な貫通力がある弾を撃てるようになったなどである。



⬅しかたないとはいえ、この画面構成はさびしい

PCエンジンに移植された『ギャラガ'88』はまりまくっただけに、こちらの『ギャラガ'91』に対してもけっこう期待したいたんだけど、少々残念な点が目についた。

まず、自機の動きの重さと敵の動きのスピードバランスが今一つフィットしていない。と同時に、当たり判定が少々厳しい。だから、軽快に弾の間をすりぬけていくことができず、苦しい印象がぬぐいきれないのだ。だからこその貫通弾なんだろうけど、それは急場しのぎなんだよなあ。

ハードの限界でそうなったとは思えないだけに、残念だ。

4

ルナーク

タイトー／11月15日発売／¥6800（税抜き）●容量：4M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100％●コンティニュー：あり●1P専用

業務用から移植された格闘アクションゲーム。動物密輸団に捕まった動物たちを救出するため、次々と現れる敵を倒していく。主人公は能力パラメータの違う４人の中から自由に選ぶことができる。

⬅テーマの扱い方は面白いんだけどね……

素材は面白いと思う。動物密輸団に挑む男たちの物語なんて、（ヒステリックに）自然保護が叫ばれている今日ではピッタリのテーマだ。

ただ、その素材がうまく生かされていないのがなんとも残念。終始、普通の格闘アクションだけで、捕らえられた動物はただ逃がしてあげるだけ。もっと動物をうまく利用すればいいのに。

アクションも敵の数が多すぎて、今一つ単調になってしまっている。これも工夫の余地は大いにあったはずだ。

4

クニちゃんのゲーム天国

セガ／11月22日／¥3800（税抜き）●容量：2M●ジャンル：ETC●ROM完成度：100％●1P専用

タレントの山田邦子をキャラクターに使ったバラエティゲーム。コラムス（変形）、大貧民、スゴロク、テニスの４種類のゲームがパックされている。また、コラムス以外の３種類を使った、アドベンチャー風のモードもある。

⬅やってみると、これが思いのほかはまるのだ

タイトルが「クニちゃんの～」なんてついてるから、単なるキャラクターものかと思っていたけど、どうしてどうして、思っていた以上に楽しめる。

よくあるひまつぶしゲームなんだけど、４本が４本ともしっかり作ってあって、けっこう飽きずに遊べる。テニスなど、ほとんど『ファミリーテニス』の簡略版なんだけど、グレードダウンしているわけではない。操作性もゲームギアにしては良いくらいだ。指が痛くならないし。

ややこしいゲームを求めている人にはオススメできる。

6

GGアレスタ

コンパイル／11月29日発売／¥4800（税抜き）●容量：2M●ジャンル：シューティング●ROM完成度：100％●コンティニュー：あり●1P専用

シューティングゲームの開発には定評のあるコンパイルのゲームギア自社ブランド１作目。かつて発売されていた『アレスタ』とはシステムこそ近いつくりだが、ゲームギアに合わせた内容に大幅なアレンジが施してある。

⬅GGのシューティングでは一級品の出来だ

ゲームギアにせよゲームボーイにせよ、ハンドヘルド機でのシューティングゲームにはどうにも抵抗があったのだが、これは別格の評価ができる数少ないゲームといい切る。抜群のバランスと言ってもいい。

理由はただ一つ。指が痛くならなかったからだ。自機のスピードと敵の攻撃パターンが、余計な負荷をかけないバランスで組まれており、簡単すぎず、難しすぎずの絶妙なゲーム性を生み出している。無論通常モードでの話で、１ランク上のスペシャルはそれなりにきついのだが。コンパイルの面目躍如といえよう。

7

GB

オイ、オイ。こんなに新作が少なくて平気かよ!?

へヘッ。最近、ゲームボーイの新作ソフトの数が少なすぎるから、ヒマでヒマでしょうがねぇぜ／まさかオレを失業させる気じゃないだろうね？

ゲームボーイ用ソフト

鈴木一弘

ＪＲＡが馬番連勝馬券を導入／これから年末にかけ、ＧＩレースも多いことだし、競馬がさらに面白くなるぜ。馬番連勝式だと、今までよりも万馬券の出る確率が多くなるから本当に楽しみだ。でも競馬をやるにはまず軍資金がなけりゃね　ガンガン働いてお金を稼がなくっちゃ!!

11月発売リスト

8日	●熱血高校ドッジボール部　強敵／闘球戦士の巻 テクノスジャパン／¥3600※
15日	●Ｔ.Ｍ.Ｎ.Ｔ.2 コナミ／¥3800※
22日	●PoPeYe2 シグマ／¥3500※
	●秘伝陰陽気功法　華佗 ヨネザワ／¥3500※
29日	●スーパーチャイニーズランド2 カルチャーブレーン／¥3980※
	●アルタードスペース ＥＰＩＣソニー／¥3500※
下旬	●中嶋悟Ｆ１ＨＥＲＯ　ＧＢ バリエ／¥3500※

NEWS

▶9月25日にコナミ東京本社で開催された『コナミックゴルフ編集部対抗戦』。お調子者の揃ったＨＩＰＰＯＮ編集部らしいマヌケなリザルトに終わったが、敢えて詳細を知りたいという奇特な読者はP28を参照されたい。

▶本誌ヒットチャート欄で相変わらず高位置をキープし続けているウィザードリィ外伝・Ⅰ』その全てを網羅した単行本『ウィザードリィ外伝・Ⅰの全て』が11月20日に発売される。価格は¥880。詳しくはP150を参照のこと。

▶発売が延期になっていたパックインビデオの『Mine sweeper掃海艇』の発売日が12月13日に決定した。価格は¥3500。

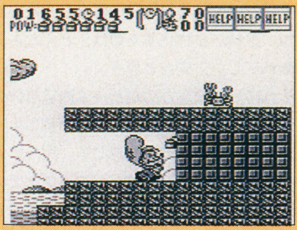
点数評価

❿最高　❺ふつう
❾すごくよい　❹もう少し
❽とてもよい　❸がんばれ
❼よい　❷もっとがんばれ
❻まあまあ　❶問題外

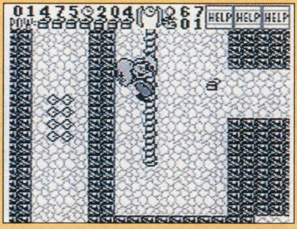
ポパイ2

シグマ／11月22日発売／¥3500※
●容量：1　●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%　●バックアップ：なし
●プレイ方法：1P専用

前作とは仕様をガラリと変えた、横スクロールの本格的アクションゲーム。ホウレン草のカンヅメを取るごとにパワーアップ。逆にダメージを受けるとカンヅメがひとつずつ減り、全部なくなるとゲームオーバーになってしまう。



↑ブロックの中に隠されたカンヅメを取るとパワーアップ／　腕もドンドン太くなる



↑ステージ構成も変化に富んでいて、先へ進むのちっとも辛くないんだよね。本当に

う〜ん、なかなかがんばってるじゃん／て感じがひしひしと伝わってくるゲームだね。プレイし始めの頃は、「Ａボタンでジャンプ、Ｂボタン押しっぱなしだと加速!?なんだこりゃ、マリ◯◯ンドのパクリじゃねェーの」　な〜んて気持ちもあったけど、しばらくやり込んでみると、これが単なるパクリなんかじゃないことに気がついた。

自分の主張をきちんと持ったゲーム、とでもいうんでしょうか。たしかに基本的なシステムはマリ◯◯ンドと同じなんだけど、大衆に受け入れられるＡＣＧの基本がマリ◯なんだから、面白いＡＣＧを作るとなればある程度はガマンかな。とにかく一番問題となるのが、どれだけ他の部分でオリジナリティーにできるか、だからね。

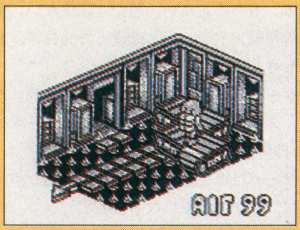
その点こいつは、パワーアップとライフポイントを同じ物として、それをバランス良くシステム化してるんだから、十分すぎるほど個性的といえるぞ。しかも、そのパワーアップが見事にポパイの特長をつかんでいるんだから文句なしだ！　アクション好きにはたまらねぇぜ。

8

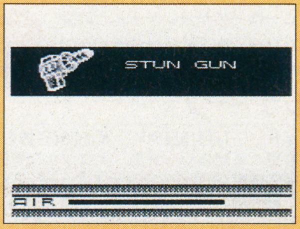
アルタードスペース

EPICソニー／11月29日発売／¥3500※
●容量：1　●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%　●バックアップ：なし
●プレイ方法：1P専用

『ソルスティス』の開発チームが作った、ＧＢ版『ソルスティス』。ゲームの舞台設定が宇宙になっただけで、操作方法や基本的なシステムは『ソルスティス』とまったく同じ。少々難易度が高めだが、玄人好みのＡＣＧといえる。



↑各部屋の仕かけや敵をかわしながら、ロケットの最上階まで脱出するのが目的だ／



↑アイテムを手に入れたら、使う場所や目的、つまりＴＰＯってヤツを良く考えろ!!

『ソルスティス』って、ゲーム業界内でもわりと話題になったゲームだよな、たしか。オレはプレイしたことないけどね。

なんでこんな話を今さらいうのかっていうと、このゲームが『ソルスティス』のＧＢ版ということを初めて知ったからなのだ。もちろん、まったく同じものを移植したというわけじゃないけど、でも基本的なゲームシステムやルールなどは、ほとんど同じものだということだ。

ということで、『ソルスティス』をプレイしたことのないオレは、けっこうワクワクしながら電源を入れたわけだ。で、プレイしてみての第一印象。操作性がメチャクチャ複雑。そのひと言につきる。

まぁ、ある程度は難易度の高いＡＣＧというウワサは聞いていたけど、まさかこれほどとは。オレも今までに何本か難しいＡＣＧをプレイしたけど、コイツは５本の指に確実に入るな。うん。

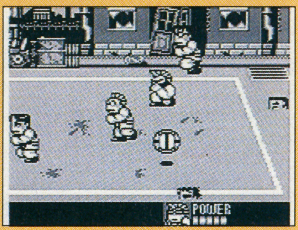
ただし、操作性を極めちゃえば、クリアするまで飽きることは絶対にないといいきろう／

7

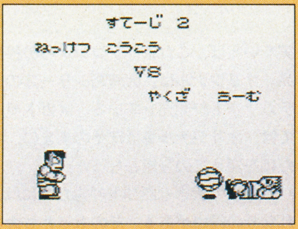
熱血高校ドッジボール部

テクノスジャパン／11月８日発売／¥3600※
●容量：1　●ジャンル：スポーツ●ROM完成度：100%　●バックアップ：なし●プレイ方法：2P対戦可

ファミコン版ですっかりおなじみの、あの『熱血高校ドッジボール部』をＧＢに移植したもの。ＧＢ向けにかなりこまかく改良されていて、かなり遊びやすくなっている。ＧＢ特有の対戦プレイができるのも魅力のひとつだ。



↑ゲームのルールや操作法はＦＣ版のものとまったく同じ。ちっとも難しくないぞ／



↑トーナメントモードで遊ぶと、対戦相手が次々とレベルアップして強くなってくる

今月のソフトの中では個人的に一番好きなソフトだ。そのわりには評価が低すぎると思うだろうが、好きなソフトだからこそよけいに評価はきびしくなる。なぜなら、ファミコン版の『ドッジボール部』と、どうしても比較してしまうからなのだ。

ハード上の制約があるから、どうしても見劣りしてしまうのはある程度仕方のないことだ。むしろ、ＧＢというハードを考えた作りとなっているので、出来はかなり良いと思う。でも、コート内の人数を３人に減らしても、画面のチラつきを解消できなかったのは致命的といえるだろう。

とはいっても、面白いか？　面白くないか？　という質問に対しては、もちろん面白いと答えるだろう。それだけの魅力は十分にあると思うぞ。たとえば通信ケーブルを使用しての対戦プレイ。どこでも好きなときに友だちと白熱したドッジボールの対戦が楽しめるんだからね。

ま、何はともあれ、あの『熱血高校ドッジボール部』が、ＧＢで遊べるんだからオレは満足だね。

6

GB SPECIAL 展望

こいつは来月号が楽しみだッ!!

クリスマス商戦に向け、ソフトの動きも活発に。こりゃ来月は忙しくなりそうだッ!!

さすが年末！新作ソフトが目白押しだ〜ッ！

見てよ右の表を。10月、11月の発売ソフト状況と比べると、まるでウソみたい。そりゃまあ、クリスマス商戦やお正月のことなんかを考えると、年末年始にソフトを出した方が売れるんだろうけど。それにしたってすごいよね。いつもの10倍くらいの新作ソフトが出るんじゃないの？

でもさぁ、良〜く考えてみりゃ、これってオレ個人にも大きく関係してくるんだよな。GBソフトのレビューをしてるかぎり、この大量のソフトをすべてプレイして、各ソフトのレビューを書かなきゃならないんだもん。な〜んかメンドウくせェ〜。

たしかに新作ソフトの数がメチャ少ないときなんか、それはそれでさびしい気持ちになるけどね。「このままじゃゲームボーイが危ないッ！」とか考えることも、たま〜にはあるかな。まぁ〜そんなに真剣に心配したことは一度もないけどね。

それがイキナリ沈黙を破ったように、イッキに出てくるんだもん。たまんねェ〜よ。こんだけの数となれば、当然ページ数は増えるだろうし、ゲームのプレイ時間だってハンパな時間じゃ済まないハズ。まいったなぁ。こりゃ半分くらい誰かに手伝ってもらうしかないかな!?

だけど根がゲーム好きだから、実際にゲームをプレイする頃には、そんな不満もふっ飛んじゃうんだろうな。そんでもって自分好みのゲームなんて見つけた日には、それこそ仕事を忘れて遊んじゃうと思う。

それを考えると、やっぱり新作ソフトは数が多けりゃ多いほど嬉しいな。とにかくあれだね。右のラインナップのうち、一割でもいいからおもしろいゲームがあるといいよね。そうすりゃこの仕事をしてて良かったと思うし、いちGBユーザーとしても心から素直に喜べるってもんだ。

●12月の発売予定のソフト

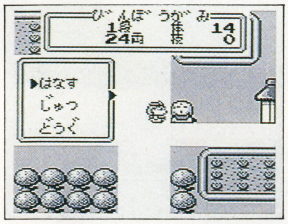
※印を徐いて全て税抜き価格です。(10月末現在)

発売日	タイトル	メーカー	価格
12月3日	ナムコクラシック	ナムコ	¥3500
12月6日	ドッジボーイ	トシキンハウス	¥3500※
12月13日	パチンコ西遊記	ココナッツジャパン	¥3900※
12月13日	バトルオブキングダム	メルダック	¥3800※
12月13日	サガイア	タイトー	¥3600※
12月13日	ワールドビーチバレー1991GB CUP	アイ・ジー・エス	¥3900※
12月13日	ザ・ガ3	スクウェア	¥4900
12月13日	Mine sweeper掃海艇	パックインビデオ	¥3500※
12月13日	忍者龍剣伝GB	テクモ	¥3800※
12月14日	ウルティマ 失われたルーン	ポニーキャニオン	¥4800
12月20日	ピータン	カネコ	¥3600
12月20日	モノポリー	トミー	¥3980※
12月20日	アメリカ横断ウルトラクイズ	トミー	¥3980※
12月20日	機甲警察メタルジャック	タカラ	¥3800※
12月20日	ジャンケンマン	メサイヤ	¥3600※
12月22日	がんばれゴエモン さらわれたエビス丸	コナミ	¥3800※
12月26日	桃太郎伝説外伝	ハドソン	¥4500※
12月中旬	ロックマンワールド2	カプコン	¥3500
12月予定	ミグレイン	アクレイムジャパン	¥3980※
12月予定	らんま1/2熱烈 格闘編	バンプレスト	¥3980
12月予定	太陽の勇者ファイバード	アイレム	¥3800※
12月予定	ハドソンホーク	EPICソニー	¥3500
12月予定	きんぎょ注意報！ わぴこのわくわくスタンプラ	ユタカ	¥3500※

一押しソフトは『桃伝・外伝』で決まり！

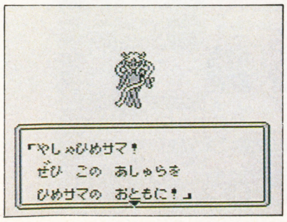
オレが今のところ一番期待しているソフトがコレ！ 3つのシナリオがまとめて1本のソフトで遊べちゃうんだからね。こりゃかなりお得ってもんだ。しかも！ 3つのシナリオがすべて違った戦闘システムを採用している。となれば、まったく違ったRPG3本が、1本分のソフトの値段で遊べるってこと。こいつは大いに期待できそうな予感がするぜッ!!

ハドソン／12月26日発売／¥4500※
●容量：2M●ジャンル：ロールプレイング●ROM完成度：90%●バックアップ：あり●プレイ方法：1P専用

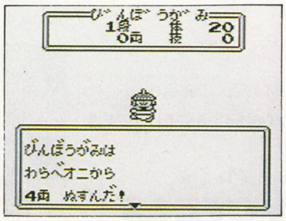


←貧乏神の章では、あの貧乏神が主人公になるんだってさ

←浦島太郎はタヌキ大王と闘うために旅へ出ることになる



←今ではすっかり改心した夜叉姫が正義のために闘うぞ！



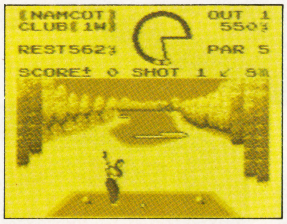
←戦闘システムは各章によって違う。どれもみな楽しいぞ

おススメ・ソフトはまだまだ星の数ほどある!!

おススメ・ソフトは何も『桃伝・外伝』だけじゃない……ハズ。これだけ本数が出るんだから、面白いソフトが『桃伝・外伝』1本だけじゃ悲しすぎる。せめてあと5〜6本は欲しいところ。てなわけで、発売スケジュールの中から、とりあえずオレの独断と偏見で、面白そうなソフトを4本ほど選んでみた。本当はもっとあるんだけど、一応すぐに資料関係が揃うものだけを紹介しよう。だって一応はおススメのソフトなんだから、タイトルだけで決めちゃうのは危険だし、良くわかんないからね。

ナムコクラシック

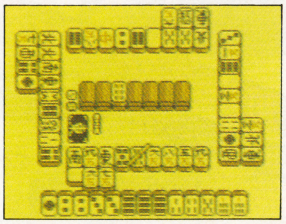
ナムコ／12月1日発売／¥3500※
●容量：1M●ジャンル：スポーツ●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：2P対戦可



←ファミコン版の『ナムコクラシック』とシステムは同じ

雀卓ボーイ

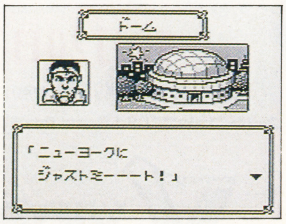
ナムコ／12月17日発売／¥3500※
●容量：1M●ジャンル：マージャン●ROM完成度：100%●バックアップ：なし（パスワードあり）●プレイ方法：4P対戦可



←なんとマルチタップ使用で4人打ち麻雀ができるのだ！

アメリカ横断ウルトラクイズ2

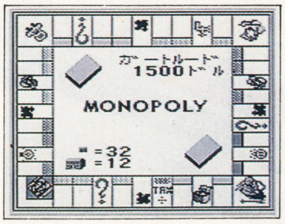
トミー／12月20日発売／¥3980※
●容量：2●ジャンル：クイズ●ROM完成度：100%●バックアップ：なし（パスワードあり）●プレイ方法：2P対戦可



←友だちと早押しクイズ合戦をするとすごく盛り上がるぞ

モノポリー

トミー／12月20日発売／¥3980※
●容量：2●ジャンル：ボード●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：4P対戦可



←世界的に有名なボードゲームがGBで遊べちゃうのだ!!

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
foca フジテレビ OFFICIAL
SUPER Famicom®
F-1 GRAND PRIX
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
興奮は12月に再びやってくる!
君はセナかマンセルか?
18チーム、34ドライバー、16コースすべて実名でリアルに再現!
フジテレビの全面協力!
バックミュージックの"Truth"でファイティングスピリットを燃やせ!
F-1 GRAND PRIX
V12・700馬力のパワーを引き出せ!
テクだけではレースに勝てない。君だけのセッティングで限界に挑め!
こいつのセミオートマでプロストのインを攻めろ!
トップビュー画面で、Gを体験!回転スクロールに目を回すな!
世界初!公式F-1GPゲーム
F-1ゲームの決定版スーパーファミコンでついに登場!!
今、シグナルは赤から青に!!
12月20日(金)発売.!!
販売価格¥9,700(税別) お申込みはお近くのお店へ
スーパーファミコン F-1 Grand Prixテレホンサービス 06(543)8626(テープ案内)
★夢・ファンタスティックプレイ★
SYSTEM V VIDEO SYSTEM
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
画面は開発中のものです。

特集
シミュレーションゲームの最先端を探る!!

INTERVIEW
レディファントム
■スーパーCD-ROM² ■レーザソフト日本テレネット■11月29日発売 ■¥6980

INTERVIEW
太閤記
■CD-ROM² ■アスク講談社
■来春発売予定■¥8500(予価)

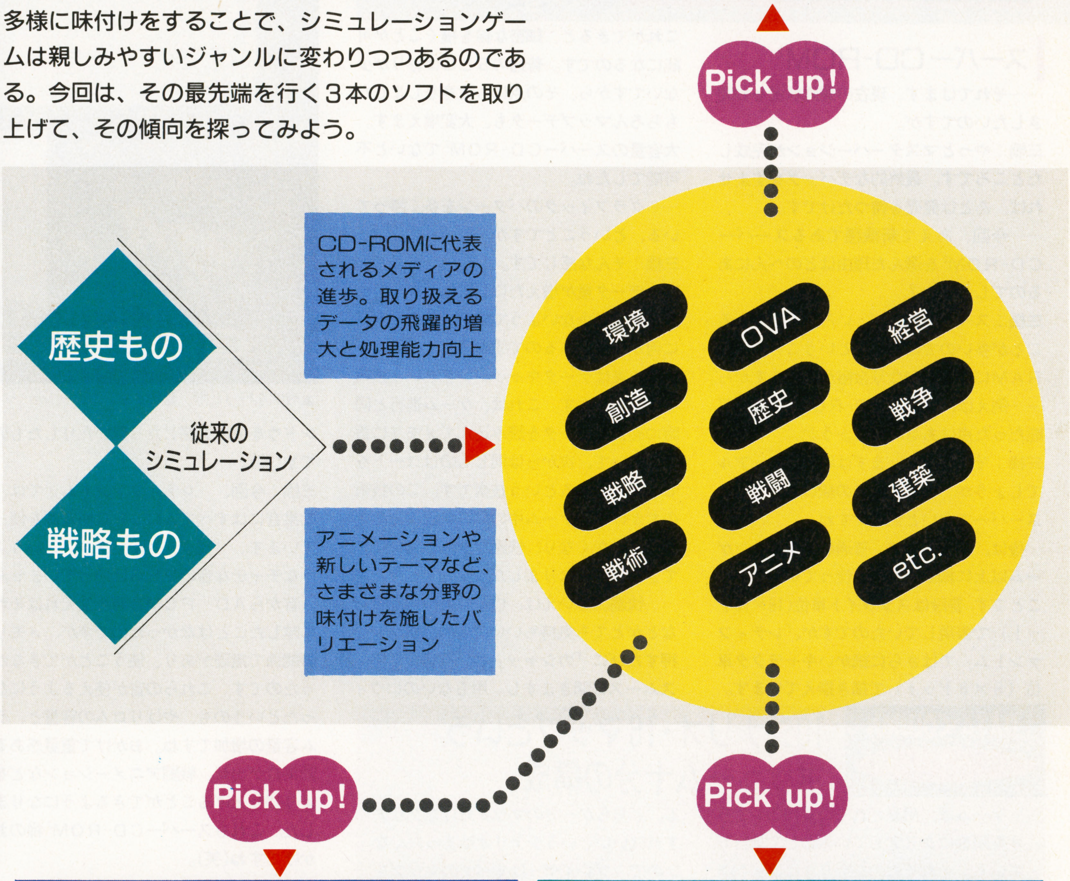
EXPLANATION
シムアース
■SFC■イマジニア
■12月発売予定■¥9800

かつて「シミュレーションゲーム」といえば、歴史ものか戦略ものがほとんどで、他のテーマを取り扱ったものはほとんどなかった。また、ルールが複雑で操作系も扱いにくいものが少なからずあったせいか、初心者が近寄りがたいジャンルでもあった。

だが時代の流れはシミュレーションゲームを表舞台にあげようとしていた。それを助け、全面的にバックアップしたのが、メディアの進歩とバラエティの多様化である。

元々シミュレーションゲームには、多量のデータを利用するものが多い。CD−ROMなどの普及で、扱えるデータの容量は飛躍的に増えた。また、多種多様に味付けをすることで、シミュレーションゲームは親しみやすいジャンルに変わりつつあるのである。今回は、その最先端を行く３本のソフトを取り上げて、その傾向を探ってみよう。

スーパーＣＤ−ＲＯＭ²の大容量をフルに活かした、ＯＶＡ感覚のシミュレーションゲーム（『レディファントム』、Ｐ.92〜Ｐ.95）



多量のデータを利用して、当時の情報の把握と管理のシミュレートに挑んだ戦国ゲーム（『太閤記』、Ｐ.94〜Ｐ.95）

神の手による惑星創造をＳＦＣ上で再現。いま話題の環境問題にも一石を投じるか？（『シムアース』、Ｐ.98〜Ｐ.99）

レディファントム

■スーパーCD-ROM² ■レーザーソフト日本テレネット■11月29日発売■¥6980

アニメとの融合 OVA感覚のア

スーパーCD-ROM²のパワーを最大限に利用したシミュレーション『レディファントム』が完成したとの情報を入手した本誌編集部。レーザーソフトを訪ね、企画課の三橋幸雄氏にそのすべてを聞くことにした。

スーパーCD-ROM²

——それではまず、現在の開発状況をお聞きしたいのですが。

三橋：やっとマスターバージョンが完成したところです。最終的なデバッグをすませれば、あとは発売を待つだけです。

——今回、あえて新機種であるスーパーCD-ROM²を選んだ理由はどのへんにあるのでしょうか？

三橋：スーパーの方が、いろいろとできることが多いのではないかということですね。RAMについてかなり余裕が持てますから。

——例えば、従来のCD-ROM²では不可能だった点はあるのでしょうか。

三橋：そうですね。まずは戦闘ビジュアルでしょうか。あれくらいの絵になりますと、スーパーでないと無理ですね。

後は、背景の絵に、普通のアクションゲーム以上に細かい単位を使っているということです。普段はスプライト単位（16×16ドット）で表現していたのですが、『レディファントム』ではさらに細かいキャラクタ単位（8×8ドット）で描き換えています。これができると、細密な絵を描くことが可能になるのです。普通のSLGは彩りが少ないですから、その点にも注意をしました。もちろんマップデータも、大変増えます。大容量のスーパーCD-ROM²でないと不可能でしたね。

——グラフィックのパターンを多く持っている、ということですか。

三橋：そんな感じです。

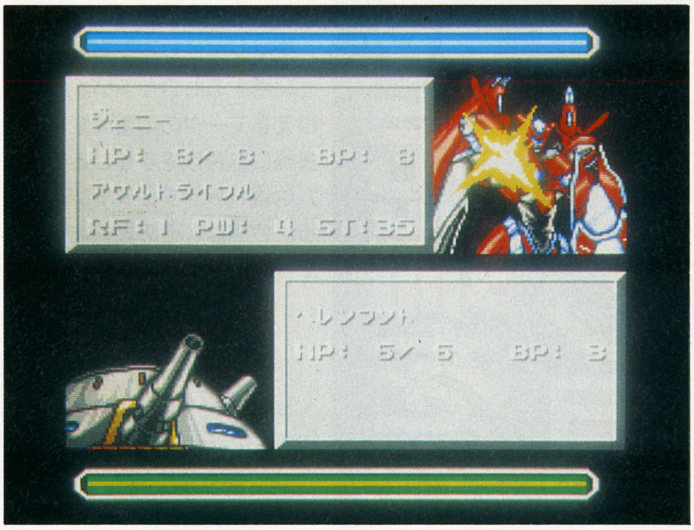
——データ量が増えたにしては、ロード回数が非常に少ないようですが、このあたりに何か秘密があるのですか？

三橋：実はデータキャッシングという技術を使っています。これは、ゲーム進行上同時に必要なデータを読み込んでメモリに蓄えておいて、次からは同じものはロードをせずにすませるという技術です。この技術のおかげで、ゲーム中のCDの読み込みは極端に少なくなり、快適なゲームプレイができるようになりました。

——快適、といえば、ウィンドウの開き方などがとても気持ちいいですね。ボタンを押すたびに「カシャッ」という音がして、スムースに開きますし。用もないのにウィンドウを何度も閉じたり開いたりしたものです(笑)。

三橋：今回、『レディファントム』では、効果音にはすべてAD—PCM音源を使っています。「ピッ」とか「ブッ」というようなチャチな音のPSGは使っていません。

昔からAD—PCM音源が使えればそれに越したことはなかったのですが、メモリの関係で無理があり、使うことができなかったのです。これらの音が使えるようになったというのも、やはりロムの容量と、ラム容量の増加ですね。おかげで重量感ある効果音が出せ、戦闘アニメーションなどをより盛り上げることができるようになりました。これもスーパーCD-ROM²様のおかげですね(笑)。



▲戦闘を行った際、登場するアニメーションシーン。映画かビデオをほうふつさせる

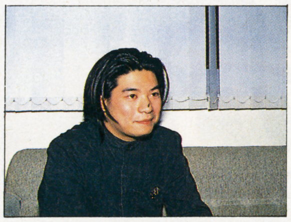
OVA感覚のストーリー

——『レディファントム』のポイントの一つである、OVA（オリジナル・ビデオ・アニメーション）感覚のゲームというのは、どういうことなのでしょうか？

三橋：OVAの市場調査とか、ユーザーからの葉書を綿密に調べた結果を十二分に参考にさせてもらったということですね。SFやファンタジーアニメーションはもちろん、OVAのエッセンスをも参考にしています。そして最近話題になっている、『ガルフォース』や『機動戦士ガンダム』、『バブルガムクライシス』や『サイレントメビウス』といった他のアニメーションなどにも題材を求めています。現在の時代の流れにある、「宇宙空間を舞台にした、特殊能力を持つために軍に荷担せざるを得ない悲しい運命を背負った少女たち」というフォーマットを継承しているわけです。

——『レディファントム』はマーケティングリサーチのたまものということですね。

三橋：そういうことになるでしょうね。もっとも『レディファントム』はゲームですが、OVAとして楽しむことも可能です。



◀今回取材に応じてくれた企画課の三橋さん

アニメーションシーンが総計二十分、「参加できるOVA」というところですか。

——設定資料集をメディアに付属させたということですが、これは何らかの意図が制作側にあるのですか？

三橋：それはですね……最近のOVAの世界観というか、ストーリープロットを意識した結果、そうなったのです。

最近のオリジナルビデオなどを見ていると気が付くことなのですが、昔のスタイルのアニメなら、例えば「二十一世紀、人類は未曾有の危機に直面していた……」といった、何らかの説明用ナレーションがあり、その後に本編に入るのがオーソドックスな形だったんです。

DATA COLUMN 1

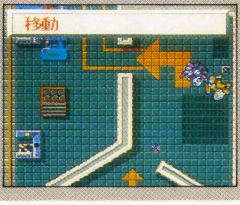
10シナリオ・16マップというボリューム十分の構成

ゲームは、用意されている10のシナリオを順番にクリアしていくことで進行していく。それぞれのシナリオには勝利条件が別個に設定されていて、その条件を満たさないと次のシナリオに進むことはできない。

シナリオ数に比べて、マップ数がかなり多いのは、シナリオによって複数のマップが用意されているからである。例えばシナリオ１の場合には、地上と地下基地のあわせて２マップの構成になっている。どちらか一方のマップだけをクリアすればいいというシナリオはまったくないので、プレイヤーはすべてのマップを駆け巡らなければいけない。

これらのシナリオ・マップはすべて細かい描き込みがされていて、しかもユニットの移動などにしたがって非常にスムースにスクロールする。これらもすべてスーパーCD-ROM²という新しいメディアを使えばこそ可能となったものなのである。

◀ステージ一は反乱軍の鎮圧がテーマとなっている。地上画面は街の中。市街戦が繰り広げられる



◀ステージ一の地上画面を制圧すると、秘密の地下工場に潜入。工場内での戦闘はスリリングに展開する

による進化の形
クティブSLG

――言われてみると、そうですね。

三橋：ところが最近のＯＶＡでは、そういうナレーションなしに、いきなりすっと本編に入ってしまっていて、それでもいつのまにか見ている人を引き込むというパターンのものが増えているのです。

そしてビデオを見た時点ではほとんど与えられていない、そのＯＶＡに関する情報――たとえば時代設定とか、以前にはナレーションで説明していた部分――は、ユーザーは別のメディア、たとえば本を買って情報を得るようなスタイルが成り立ちつつ

◀オープニングからして、期待させるビジュアル。動きがよい

あるという傾向を感じたのです。

それをこの『レディファントム』でも踏襲したいということで、今回は設定資料集をつけさせていただきました。

ゲームの進行上をはじめとする、ゲームのビジュアル中では、あまり背景世界には触れないでおき、そのかわり本編中の内容について多く触れるようにしたのです。その分、時代背景などについては、設定書の方を見ていただいて、より一層本編のストーリーをかみしめていただきたいですね。

またはとりあえずゲームをプレイしてもらい、その後で設定資料集を読んでいただき、納得していただくという形もあります。

――「レディ」とはどういう意味ですか？

三橋：「Lady」、女性の事ですよ。

――ああ、そうだったんですか。「準備」という意味のレディ（Ready）にしてはおかしいなと思っていたんですよ(笑)。

三橋：そうですね（苦笑)。

――話を少々変えまして。オープニングにしても、ゲーム中の戦闘シーンにしても、アニメーションシーンがとても多いですよね。これもやはり……

三橋：スーパーCD-ROM²のおかげですよね。本当に助かります。

――それらアニメーションシーンの中で、三橋さんが「ここはぜひ見て欲しい」というようなところはありますでしょうか？

三橋：そうですね……難しい質問ですね。

――「全部」と言われてしまうと、困るのですが（苦笑)。

三橋：でもやはり、創った本人としては「どこそこは特別」というのではなく、全部見てほしいですね（笑)。

まぁ、あえていうのでしたら……エンディングですか。一応マルチエンディングの形を取っているものですから。

――マニュアルにもそれらしきことが書いてありましたね。

三橋：エンディングがいくつあるとは言えませんが(苦笑)、マルチであることだけは確かです。

――やっぱり、普通に言われるところの「バッド・エンディング」もあるのですか？

三橋：バッドとかグッドといった種類分けではなくてですね……。いろいろ分岐がありまして。このあたりは、実際にプレイして確かめてもらうのが一番ですね。

――そうですか（苦笑）

「ファントム・メディア」とは？

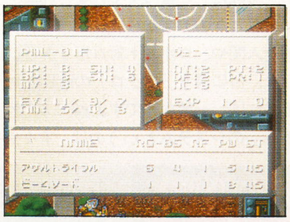
――シナリオの設定資料を見させていただきますと、「幽体隔離システム」とか、メカ設定など、かなり細かい設定がありますね。特にメカの設定などについては、斬新さがうかがえるのですが。

三橋：そういっていただけるとありがたいです(笑)。実は、「幽体隔離システム」というのは、私が高校生位の時に思い付いたものなんですよ。それで、これをいつ使おうかな、と前々から考えていたのです。いろいろと、このシステムを使うシチュエーションというものを模索していたのです。形としてはこの『レディファントム』が初めになったということですね。

メカなどについて簡単にお話しますと、新兵器開発プロジェクトの一つとして、人間の体から科学的に霊魂のみを採取して、それを機械に乗せるというものなのです。元の宇宙船の中に肉体は残って、霊魂のみ機械に入っているものですから、乗っている機体が撃破されても、本人は死にません。当然、次のビジュアルシーンに登場するなど、連続性が可能になるのです。

特にその「連続性が可能になる」という点で、シミュレーションゲームには向いているのです。そこで彼女らが操る機体、つまり「ファントムメディア」というのをゲームに取り入れたわけなのです。

――感情移入度ということを考えると、やはり非常に自然な形ですね。結局は遠隔操作に近いものになるでしょうけれども、遠



◀細かく設定されているマシンのステータスには脱帽もの

隔操作自身ではマシーンが生き物として感じられませんしね。キャラクタづけが難しくなってしまいますから。

三橋：それは言えます。その辺で、うまく思い付いた、と自画自賛してます(苦笑)。

――例えば一つのシナリオで、プレイヤーの機体のうち一体が撃破されてしまうとしますよね？　そしてシナリオが次に進んだ場合、その機体はどうなるのでしょうか？

三橋：元に戻っていますね。

――それは「幽体隔離システム」のおかげだということですか？

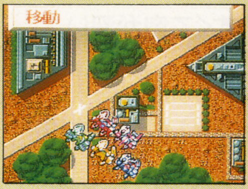
三橋：そうです。つまり、機体のストックはいくらでもあるんですよ。ただ、乗っているパイロットは補充がきかないんですね。だから機体が破壊された途端に、元の肉体に霊体が戻るので、そのシナリオではもう出てきませんが、次のシナリオには参加するという具合いです。

DATA COLUMN 3
ゲームに登場する斬新なメカ設定「ファントムメディア」とは？

プレイヤーが操る五体のロボットはすべて「ファントムメディア」と呼ばれるものである。これはソローン惑星連合内で研究されていた「プロジェクト・セイレーン」の成果である。

この研究では、人体より霊魂のみを取り出して固定化する「幽体隔離システム」をつくりだすことが最終目的として存在する。取り出した霊魂を強じんな機械の肉体である「ファントムメディア」に固定し、過酷な戦場や厳しい環境下での作業を可能にする、画期的なシステムであった。

しかし現段階では「幽体隔離システム」は不完全であり、すべての人間から霊魂を取り出すことは不可能だった。一定レベル以上の霊能力が無い人物からでないとシステムが作動しないのである。そこで軍は戦争孤児の中から霊能力の強い者を求め、「ファントムメディア」に乗せようとした。その選抜に最後まで残ったのが、ゲームに登場する五人なのだ。



◀勢ぞろいしているレディファントム隊。機体がやられても彼女らは無傷だ

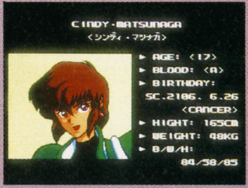
◀ファントムメディアに乗る彼女らは、みな霊能力が高いのだ

DATA COLUMN 2
メディア上に付属している設定資料集がとってもグッド！

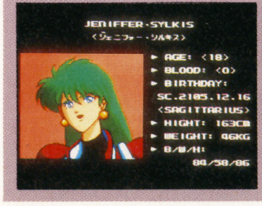
最近のＯＶＡの傾向を意識しているせいもあり、『レディファントム』ではＣＤ上に設定資料集がついている。ゲームの世界観をゲーム内で紹介しなくて済むので、その分演出に徹したビジュアルシーンをゲーム中に取り入れることができるからである。

ゲームに登場する５人のキャラクタのプロフィールも、グラフィックやファントムメディアの性格（性能）によって巧みに表現している。これもプレイヤーの感情移入度を高めることになる。

『レディファントム』の状況設定をここで簡単にまとめておこう。ソローン惑星連合とヴァド帝国による戦争の一時中断。中立地帯にはびこる犯罪者に対してヴァド帝国が取った方針が合法的海賊行為であり、ソローン惑星連合が取った手段が新兵器「ファントムメディア」を使った鎮圧である。この新兵器を操るのがプレイヤーが操作するキャラクタなのだ。



◀同じくシンディ・マツナガのデータを参照してみる。見る価値はある



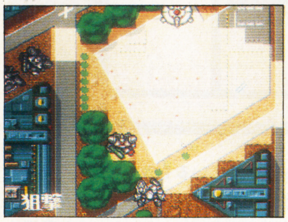
◀設定資料集から、レディファントム隊のリーダー格であるジェニファー・シルキスのデータ参照

◀ゲームの根底を形作る世界の背景の説明を参照する。感情移入度も倍増間違いなし

――敵側のロボットはどうなのでしょう？
三橋：基本的にはそういうシステムは取り入れてないんですけど……まあ、そのへんもプレイヤーが実際に、設定資料集を読んだり、ゲームをプレイしてみて確かめてみるのが一番だということですね。
――なるほど。

遊びやすくて奥が深い

――ゲームシステムについての質問なのですが、「フリーシクエンスシステム」とか、射界の導入とかいうような、かなり斬新な点が見られますね。
三橋：多分、「射界・照準」システムを導入しようとした人はいくらでもいたはずです。ある意味では、シミュレーションゲー



◀照準線のシステムは、納得のいくプレイを展開させてくれる

ムをつくる上での一つの夢ですから。しかしこの「射界」と「照準」の両方を一度に導入したのは、おそらくこの『レディファントム』が初めてではないのかと思います。

いわゆる戦闘中の場面を真上から見た感じのゲームで、プレイヤーからどこが見えてどこが見えないのかということは、やりたくてもできなかったのではないのでしょうか。どんなに導入したくても、プログラマーが「可能だ」と言ってくれなければ、できないことなのですから。

人間対人間や、ロボット対ロボットというような、俗に言う「ミクロ」の戦闘を再現するのには、一番なんですよね、この「射界・照準」のシステムというのは。常々やりたいとは思っていたのですけど、今回それが実現したわけです。
――それがゲームのウリにもなっているというのは……言うまでもありませんね。
三橋：そうです(苦笑)。ボードゲームでは結構「射界・照準」システムは一般的なものなんです。けれど、ボードゲームではぶ厚いルールブックを読んでからやらなくてはいけませんよね。

でも、パソコンなどのゲームなら、操作性もよくなくてはいけないし、分かりやすくなくてはいけません。このシステムを導入して、なおかつ分かりやすく操作しやすい、そんなゲームをつくりたいと思いまして。操作系が簡単でないと、初心者にはプレイできませんからね。

その一方で、シミュレーションゲームに興味のある人なら、一度くらいは「射界・照準」という言葉を聞いた事があるのではないかと思うのですけど、そういった人たちも、ゲームの内容で十分楽しめるんですね。もちろん逆に、シミュレーションゲームをそれほど知らない人でも、操作性は楽にできていますので、楽に遊べるわけです。
――ということは、初心者はもちろんのこと、通にも楽しめるということですか。
三橋：それは保証しますね。創った本人も、デバックの段階でかなり熱くなって遊んでいますから（笑)。

よりアクション性の強いものをつくろうという意志も制作の段階でありました。いままでシミュレーションゲームを面倒くさいと思っていた人でも、どうにか「そうではない」ということを分かって欲しいということなんです。そして、なおかつ設定では射界や距離などといった多少マニアックなものを厳密にとらえてゲーム化してあるんですよ。

ですから、ゲームをよく見てみますと、

DATA COLUMN 5

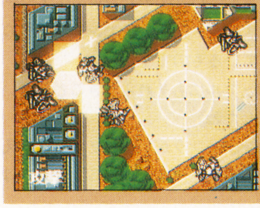
ゲーム通も思わず納得する！射界・照準線処理とは？

ボードのシミュレーションゲームにはよく使われるこの「射界・照準線」システムとは、一言でいえば「攻撃する立場にある人から、見えないものは攻撃できない」という、一見当り前のように聞こえるシステムのことだ。

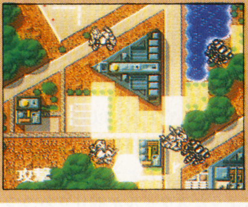
プレイヤーが操るロボットは、その前方120度が基本的に「見える範囲」となっていて、その方向に攻撃することができるようになっている。

しかし実際には、その範囲内に入っていても、いろいろな障害物が射界をじゃまして攻撃ができないことがある。ビルの向こう側にいる敵ロボットを、ビルのこちらから攻撃することはできないのである。

なかなか取り入れられることの無かったこのシステムを『レディファントム』では採用した。これによって、建物をうまく利用して攻撃を逃れるなど、より現実的なプレイが楽しめるようになったのである。



◀射界・照準線のシステム導入は、ある意味で革命的なものである



◀同システムの導入によって背に障害物を向けての攻撃が意味を持つようになる

ボードゲームに近いんですね。けれど普通にプレイする限りでは、ほとんどアクションゲームと変わりが無いんですよ。そういう意味で、これからでてくるであろうシミュレーションゲームに対して一歩先を行くことができたと思っています。
――なるほど
三橋：プレイしてみて、これがシミュレーションゲームであると思うか思わないか、ぎりぎりの所を狙っているんですよ、システムとしては。ですから、はじめてやってもらってもすぐ理解できます。

今までのシミュレーションゲームであった、ターン制とか、射界とかを無視していきなり攻撃ができるとかいうのを『レディファントム』では無くしたわけです。そして、今現在自分の向いている方向だとか、また背面から攻撃されると痛い目にあうだとか、それぞれのキャラクタに側面と正面で別々の装甲値を持っているとかいう、より現実味のあるルールを採用したのです。その都度その都度でキャラクタの向きによって、状況がいちじるしく異なるのですね。

◀戦闘級なのに非常に遊びやすい。テンポがいいのだ

それから、誘爆というのがありまして、当り所が悪いと一発でやられることがあります。ロールプレイングゲームでいうところのクリティカルヒットに近いものです。いくら装甲が厚くても、その装甲の中で弾丸が破裂したらおしまいだということです。
――これはもう「戦闘級」のシミュレーションゲームだということですね。
三橋：一兵士になって戦うということでは当たっていますね。同時性を再現するために、ロールプレイングゲームでの「イニシアチブ」に相当する「フリーシークエンスシステム」を導入してます。このシステムでは、自分の番が来ても、次のターンに同じようにまた自分の番がくるとは限らないんですよ。敵の番についても同じです。自分のレベルが上がるとイニシアチブを取れるようになりますから、より素早い行動がとれるようになるのです。
――キャラクタの成長が楽しみですね。
三橋：そうですね。それからさらに、武器によって最適な距離というのがあるんですよ。攻撃できる範囲という意味での射程距離とは別に。それをちゃんと計算して、その上で距離をおいてコンピュータは攻撃し

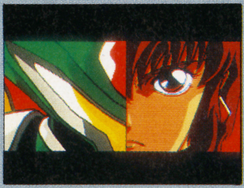
DATA COLUMN 4

待たせないビジュアルシーンに注目せずにはいられない！

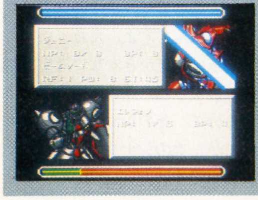
『レディファントム』ではメディアとしてスーパーCD-ROM²を採用した結果、多数のビジュアルシーンを取り入れることができるようになった。さらにそれらのビジュアルシーンは、今までのCD-ROM²ゲームの弱点の一つであった「アクセスのわずらわしさ」を感じることなく、まるでOVAを見ているかのような速さで展開していく。これも一重に「スーパー～」のおかげであるといっても過言ではない。アニメーションは全部で約二十分程度の量。ちょっとしたOVAくらいの長さである。これだけの量のアニメーションが入ったゲームは多分初めてだろう。

また、ビジュアルにとどまらず、サウンドの面においても注目すべき点はたくさんある。効果音をすべてAD－PCM音源で鳴らしたり、BGMをテンポのいい、ノリのある曲にすることで、ゲームのスピード感と緊張感、そして臨場感をいやおうもなしに高めてくれるのだ。

◀戦士である彼女たちに休息の時は無い。お茶の時間を中断させられ、指令を受けるレディファントム隊

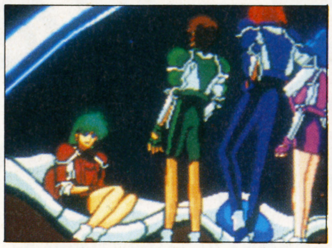

◀同じくオープニングから。スピーディーなカットと、巧妙なコマ割り。とてもゲームのものとは思えない

◀シナリオ開始時のオープニングも必見。スムースに動くアニメーションに思わず吸い込まれそう


◀戦闘時のビジュアルからして、息をもつかせぬ動きをする。時間が多少かかっても見る価値は絶対ある

◀オープニングの一シーン。右から左へと流れるようにスクロールする背景。遅さはまったく感じられない

▼面の導入時のビジュアルからして、ＯＶＡ感覚。見ているだけでも楽しくなってくる



てきます。近ければ当たるというわけではないのです。

――それら、いわばマニアックな設定と遊び易さを両立するためには、人知れぬ苦労があったのではないかと。

三橋：それは……当然ですよ（苦笑）。

取っつきやすさが自慢!

――ゲームのコンセプトはどこらへんにあるのでしょうか？

三橋：やはり「ＯＶＡ感覚」と、「優しさ」ですよね。「優しさ」と重なるかもしれませんが、あとは「取っつきやすさ」ですか。女性キャラクタを出したのは、「優しさ」が出るためなんですよ。

結果として、見た目はすごくやさしく、プレイしやすいものに仕上がりました。それでいていざプレイしてみると結構奥が深いのですよ。ゲームのボリュームも相当ありまして、慣れた人間でも終わるまでに6時間はかかります。初めてプレイするとその倍はかかりますね。

今シミュレーションゲームというと、経営の要素が強い傾向がありますね。生産とか経済観念とかいうたぐいのです。そういったものではない、別のものを創るんだ、というアプローチの元につくられたのです。

――戦闘に専念できるというわけですか。

三橋：そうです。感覚的にはアクションゲームを5人でやっているような感覚です。シナリオによって攻略方法とか面クリアの方法が違いますし。

――真上から見たタイプのバトルアクションゲームを、シミュレーションゲームのシステムで遊ぶという感じですか。

三橋：感覚的に一番それが近いです。プレイアビリティー（プレイのしやすさ）が高いことが自慢ですから。名前には「シミュレーション」とありますけど。それはユーザーのとらえ方次第です。

――なるほど。

三橋：初めてプレイしたシミュレーションゲームが「レディファントム」だった人は他のシミュレーションゲームをプレイすると怒るかもしれませんね。「わかりにくい」ってね(苦笑)。

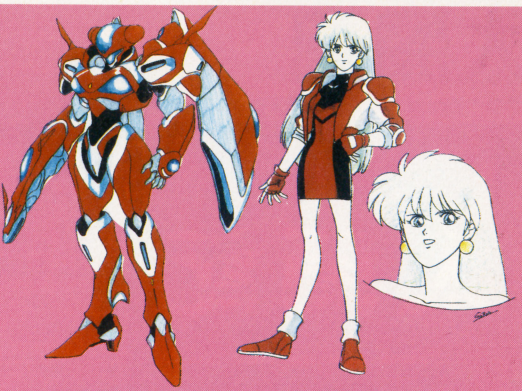
――それほど遊びやすいということですね。

三橋：ズバリ、そうです。

――本日はお忙しい中、取材にご協力していただき、本当にありがとうございました。

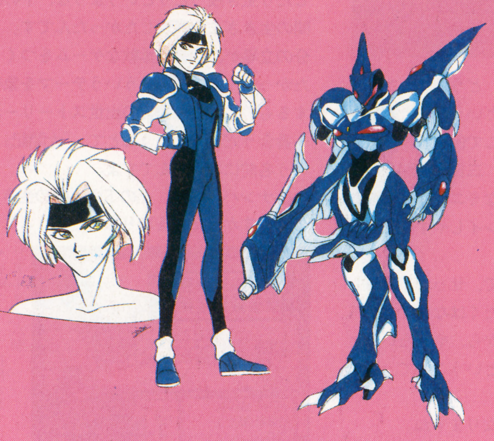
美しき戦士たち レディファントムとは…

『レディファントム』に登場する五人の女性たちはみな、個性ゆたかである。また彼女らが乗る「ファントムメディア」も、彼女らの性格にあったような個性づけがなされている。彼女らの性格と、その「ファントムメディア」の特徴を知ることで、ゲームへののめり込み度が増すのはもちろんのこと、ゲームを進めていく上でも何らかのヒントになるかもしれない。どの「ファントムメディア」がどの彼女のものなのかは、服の色と一緒なのですぐに分かることだろう。



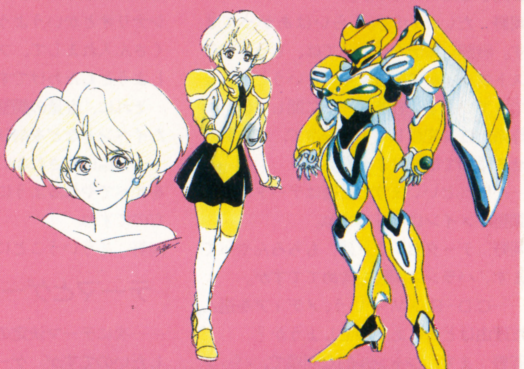
ジェニファー・シルキス

十八歳。一言でいうと「ラブリー」な女の子ということになる。特殊部隊「レディファントム」のリーダーであり、グループのまとめ役でもある。彼女の機体には迅速な作戦を行うために、各種のレーダーが装備されている。



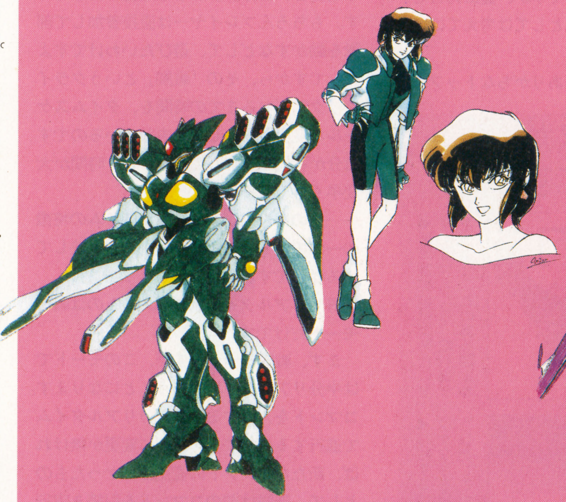
ドーラ・ランゲンカンプ

十七歳。野生的で「ワイルド」な女の子。その荒々しい性格のせいか、思ったことをすぐに口にしてしまう。逆にいうと大変素直なのである。彼女の機体は性格にあうよう、攻撃的な武器がたくさん搭載してある。



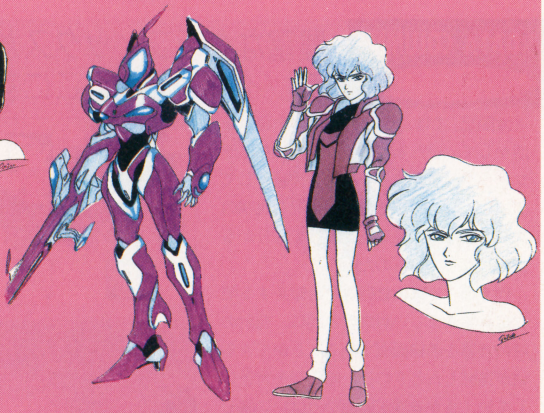
エレーヌ・マイヤー

まだ幼さが抜け切れていない十六歳の女の子。わがまま、泣き虫、甘えん坊ではあるが、どことなく憎めない。しかも彼女は「レディファントム」部隊中、最高の性能を持つファントムメディアを操ることができるのだ。



シンディ・マツナガ

動物好きで、やさしく温厚、それでいて「タフネス」な十七歳の女の子。性格と裏腹に、内面的に非常に強いところもある。彼女の機体は「レディファントム」部隊を支援するための大型兵器を多数搭載し、前線で支援にあたる役割を持っている。



ラミア・オ・ニール

口数が少なく、物静かで、孤独を好む「ミステリアス」な十八歳の女の子。その性格からか、彼女にはスナイパー（狙撃手）としての役割が与えられていて、機体もその任務にそうように、出力の高いビームライフルを装備している。

Ⓒ1991 TELENET JAPAN

太閤記

■CD-ROM^2■アスク講談社■来春発売■¥8500（予価）

戦国時代の立身出世物語をPC-エンジン上に再現するともいえる『太閤記』。本誌編集部では開発メーカーのアスク講談社の開発課、岡野修身氏に、作品のコンセプトなどについておうかがいした。

大量のデータをリアリティーへ

CD-ROM^{2}を選んだ理由

——まず最初に、現在の開発状況についてお聞きしたいのですが。

岡野：だいたい80%くらいはあがってます。戦闘システムについては、もうすぐテストプレイができるくらいというところまできています。戦略モードに関しては、操作系がほぼ完成している程度で、まだ動かせる段階ではありません。

——80%といいますと、後はデータの細部調整がメインになりますね。

岡野：データセレクトは、もちろんやってます。バランス調整も含めてですが。

——CD-ROM^{2}という、メディアを選んだ理由はどこにあるのでしょうか？

岡野：まず、ジャンル的な問題で、バックアップがCD-ROM^{2}ならできるということですね。シミュレーションゲームのプレイには、長い時間を必要とするので、バックアップが標準装備のものでないと困るわけです。

それと、戦国シミュレーションのような規模の大きなものには、どうしてもプレイヤーがかまえてしまうというか、近寄り難さがありますよね。そこで例えば、関東だけのシナリオとか、二、三日の戦闘だけのシナリオとかいうようなミニシナリオをたくさん入れまして、プレイしやすいようにしようとしたわけです。

それに、容量の調整で、せっかく用意したイベントなどを削りたくはないですから。

——妥協は許されないから、やりたいことをすべてやれるようにということで、選んだのですね。

岡野：そういうことになりますね。

テーマとゲームシステム

——次にテーマ決定の背景についてお聞きしたいのですが。ゲームタイトルの『太閤記』の「太閤」というのは、もちろん豊臣秀吉のことですよね。

岡野：もちろんそうですが、豊臣秀吉をメインにすえたゲームとしては考えてはいません。

今までのゲームにありがちなトップ…戦国時代でしたら織田信長、武田信玄のような人…としての悩みよりも、その下で働くナンバー2やそれ以下のキャラクタが出世したり生き残ったりというような、下の人間の生きざまを表現したかったんです。自分の立場が、比較的柔軟なゲームをつくりたかったんですね。そういうテーマを象徴するものとして、秀吉の出世ストーリーが一番合うだろうということで、『太閤記』という名前になったんですよ。

——ナンバー2や、その下の人間の生きざま、ですか。それを取り扱うということが、

◀戦略モードで採用されているリアルタイム制

ゲームのシステムにもかなり反映されているということですね。

岡野：そういうことになります。戦闘システムを例にあげてみましょう。自分が総大将でない場合には、客観的に戦闘を見ている場合と、自分が参加する場合があるのです。もちろんプレイヤーは直接参加して部隊を動かすなどして、遊びたいわけですよね。ですから、その「戦闘」というクライマックスになるまでの時間を、タイムスケールを変更したりして工夫しているのです。自分が戦闘に参加していないと、時間が大変早く早く進みます。

——そのあたりが、ゲームシステムの特徴の一つであるリアルタイム制にも反映しているわけですね？

岡野：リアルタイム制を導入したのは戦略モードだけです。

まず、戦闘モードですが、このモードでは半分リアルタイムということになります。コマンドを入力する時間だけリアルタイムで進行するのです。その間に変更が無ければ、新たなコマンドの変更は無かったものとして、部隊は前のコマンドを引続き実行します。

そして戦略モードでは、自分が関連するイベントまでの時間を省くため、リアルタイム制を導入しています。たいていの戦闘は一日で終わってしまいますが、その戦場に移動するまでは場合によって何か月もかかりますよね？　その間いちいちプレイヤーが移動を入力していたのでは面倒くさくて仕方がない。そこで、戦闘というイベントに遭遇するまでは、移動命令に従って、リアルタイムに部隊は行動してくれます。

——それは楽でいいですね。

歴史講座は楽しいぞ

——「高円寺博士の歴史講座」というものがありますが、これは何でしょうか？

岡野：ヒストリカル（歴史的）シミュレーションゲームには、ユーザーと創り手の間に、考え方について少なからずのギャップがある、と考えました。そのギャップを埋めるためにこの講座を用意したのです。

歴史講座はアニメを使い、ギャグも入れてますが、内容的にはかなりマニアックなものになっています。勉強にもなりますよ。

——そして声優には千葉繁さんと日高のり子さんを採用したというのも、やはりやわらかめな雰囲気を出すためなのですね。

岡野：そうですね。

——ところでこの歴史講座はどうやれば見れるのですか？

岡野：ある年代にゲームプレイが達すると、その年代にあった歴史講座がイベントとして現れます。

——なるほど。それと、この歴史講座でもかなりいろいろときれいなグラフィックを用いていまして、目をひかれますよね。

岡野：これにつきましては……CD-ROM^{2}ならでは、というところですね（笑）。例えば戦場マップなどは平均1キロ単位で日本地図をチェックして入れたくらいですから。CDメディアでないとこの量は無理です。

——どのくらいの量になるのですか？

岡野：画面数にして9700前後ですか。どう考えてもCDでなくては無理です。

それと、なるべくデータ的な数値は表に出したくなかったという考えもこちらにはあるのです。その分、グラフィックを主体

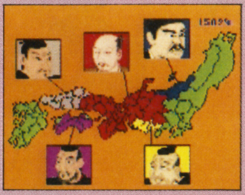
▲今回取材に応じていただいた岡野さん。手振りもまじえて熱心に説明してくれた

DATA COLUMN 1　豊富なグラフィックスがプレイヤーをとりこにする！

『太閤記』では、CD-ROM^{2}の大容量を活かして、いたるところにきれいなグラフィックが登場する。単なる挿絵としてではなく、その場その場の状況を説明の文章ではなく、絵を見ただけでも分かるようになっているのだ。

例えば、自軍の鉄砲隊が射撃をする際には、すさまじい射撃音と共に、発射の時の煙幕を前線画面で見ることができる。城が落城したときには、暗い空を背景にして燃えさかる城が画面いっぱいに映し出される。プレイヤーは、ゲームをプレイしている感覚を飛び越え、歴史ドラマや映画を見ている気分を感じ取ることさえありうるのだ。

ゲーム中の「高円寺博士の歴史講座」も雰囲気を盛り上げてくれる。歴史講座で解説される人物たちは、歴史書で見る



◀群雄割拠の戦国時代に登場する大名たち。教科書などで見たことのある顔ぶれ

◀落城する城。戦国の世のはかなさを象徴するかのような美しさだ

「いかにも古典に登場する人物の顔」がそのままグラフィックスになっているのだ。教科書などで一度は見た事がある顔と、ゲーム上で再会できるのだ。

駆使しての
の挑戦！

▲画面いっぱいに広がるビジュアルシーンには圧倒されるプレイヤーも多いことだろう

にしたいと。それにもCD-ROM²は一役買っていますね。

――数値をあまり外に出さず、グラフィックを重視したのは、気軽に遊べる雰囲気を出すために、ですか？

岡野：そういうことです。

情報管理が覇者への道

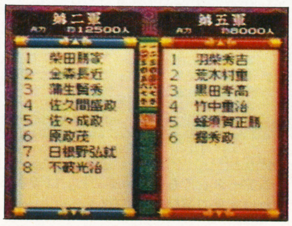
――700人もの武将が個性と意志を持っているとの事ですが。

岡野：はい。シナリオごとの設定によっても変化しますね。

――具体的に個性というのはどういうものなのでしょうか？

岡野：そこそこの能力だけど付き合いやすい武将、能力はあるけど使いにくい武将、というのを表現したいのですよ。プレイヤー自身の行動以外はコンピュータの管理、つまり自分の配下の武将まかせになっているんです。その時、マメな武将ですとちょくちょくプレイヤーに報告しますし、ズボラな武将だとほとんど報告してこない。報告はしないけれども大変優秀な武将もいます。

その一方で報告がこない、つまり情報がないとプレイヤーは不安になるのです。そして、報告の量よりも能力をとるか、能力はそこそこでもこまめな報告をとるかについてプレイヤーが選択を迫られるわけです。



◀ゲーム中に登場する武将たちをいかに管理するかが大切だ

プレイヤーのメンタルな部分がゲームに反映するのですね。

武将の性格もいろいろと設定されていて、状況によっても変わってくる。同じ位にある二人の武将について、一人をもう一人の下にするような配置をすると、下の武将はいい気分にはなれませんよね？　そういう無神経な人事配分をすると、それなりの結果がじわりじわりと効いてきます。不平不満がたまって謀反をおこすとかいう形に現れることもありますし。

――そのあたりがウリのポイントになっているということですか。

岡野：そういうことになりますか。シミュレーションゲーム全般の中で、比較的特殊なコンセプトになりますけど、『太閤記』では「情報の管理と判断」をメインに考えました。今までのゲームですと、情報については他の行動を犠牲にするなどの具体的なハンデをつければ得られたわけです。

しかし『太閤記』は、優秀な指揮官とそうでない指揮官の差である「情報の管理と状況判断、そして実行」を、プレイヤー本人の考え方で反映できるシステムを創りたいという意志の元に創られたのです。アルゴリズムの強化のみではボードゲームの移植のみにすぎません。情報管理はコンピュータにまかせて、プレイヤーは判断を行わせるようにしようという考え方ですね。

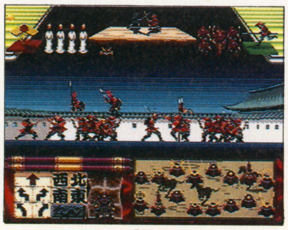
プレイヤーを一人の人間としてとらえて、現実のレベルで入手できる情報のみを入手できるようなシステムにしました。その情報を元にして判断をプレイヤーがすることになります。だから、初めてプレイする人は、かなり不安なゲームになりますね。そのあたりはわざと狙ったのですが。

――なるほど。

岡野：天下統一の過程で、自分自身が戦闘に参加する方が勝率がいいとしても、自分自身が出撃しているだけでは天下統一はできないようにしました。信長が実際にやったような軍団システムをつかった方が、天下統一には近付けます。

『太閤記』はある意味では人生ゲームでもあり、会社経営上の社長ゲームでもあります。天下の統一は目標ではあるけれども、過程の面白さも強調されているのです。

――そうですか。発売を楽しみにしています。本日はお忙しい中、どうもありがとうございました。



◀手に汗握る戦闘画面。勝つも負けるもプレイヤー次第

Ⓒ1992 ASK kodansha

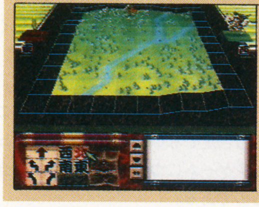
DATA COLUMN 3
全国を網羅する戦場マップに涙しながらプレイせよ！

実際に部隊が戦闘を行う作戦画面については、北は東北、南は九州にいたるまで、ありとあらゆるところを一キロメーター単位で地図帳からデータを起こし、ゲーム内に取り入れている。そのマップの総数は、画面数にして9700枚前後。CD-ROM²というメディアなしにはとうてい不可能な量である。すべてのマップを見るためには、一度や二度のプレイでは不可能だろう。一生プレイしても見る事のないマップもあるかもしれない。

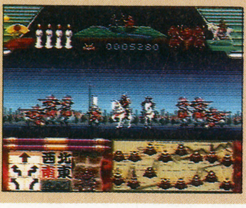
さらにその作戦画面については、起伏がきちんとデータ化されて、それがグラフィック画面で分かるようになっている。そして、東西南北の四方角からマップを眺めることも可能だ。視野を変えてマップを見ることで、何か新しい作戦が思い付くかもしれない。

このマップの上で、自軍や敵軍が自らの命をかけつ、必死になって戦うのだ。プレイヤーがのめりこめないはずはない。

◀同じマップを、向きを変えて眺めてみる。多方向から見てみることで、新しい作戦が思い浮かぶかも



◀全国のほとんどすべてを網羅したマップ。このマップの上で熱き戦いが行われる



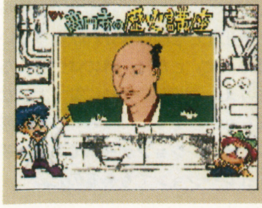
◀マップは華麗でも、その場で繰り広げられる戦闘は血なまぐさい。武士たちは命をかけて戦うのである

DATA COLUMN 2
高円寺博士の歴史講座から歴史の流れを学びとれ！

インタビュー記事中にもある通り、ゲームを進めていくと、ある年代に達したときにイベント的に「高円寺博士の歴史講座」なるものが登場する。これは、ゲームの背景となっている戦国時代のさまざまな常識にいて、コミカルな会話と豊富なアニメーションで解説しようというものだ。これらの処理についても、CD-ROM²ならではのものである。

講座の内容については、下剋上とは何か、大名と家臣の結び付きはどのようなものかといったお堅いものから、戦国時代の食生活についてなどの興味をそそられるものまでいろいろと揃っている。まるでN○Kの教育講座を見ているようだ。

また、声優には、アニメなどで活躍している千葉繁・日高のり子の両氏を起用している。聞き覚えのある声をした博士と助手が、漫才のような会話を交わしながら行う戦国時代の講座を聞いていれば、ゲームが終わった頃にはプレイヤーは立派な戦国博士になっているだろう。



◀軽いテンポでどんどん進む「高円寺博士の歴史講座」は『太閤記』ウリの一つ。面白く、ためにもなる

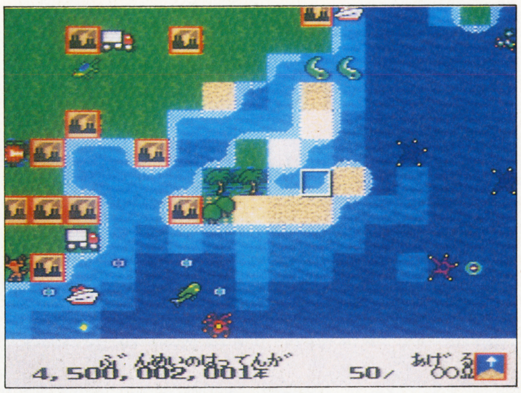
◀歴史講座の声には、アニメなどで有名な千葉繁・日高のり子両氏を起用。アニメ感覚で講座を楽しめる

シムアース

■SFC■イマジニア■12月発売予定■￥9800

プレイヤーが市長となって街をつくりあげていく『シムシティー』の続編が、ついにスーパーファミコンにも登場した。それが惑星を一個まるごと創って楽しもうという、とんでもないスケールの『シムアース』だ。

創造と破壊、文
モニター上の小



◀『シムアース』は、「物を創造」する楽しみを実感するシミュレーションゲームである。惑星そのものはもちろんのこと、惑星に息づくすべての生命に対していつくしみを与え、その息吹を絶やさないように四苦八苦する。表示される動物や植物はすべて画面の上で生活し、考えて、自分の意志で行動しているのである。動物を飼っている時の苦労と楽しさを、まるで画面上で楽しんでいるかのような錯覚を感じることすらある

まさに「神業」、『シムアース』

『シムシティー』が「シティー・シミュレーション」であったように、『シムアース』は「アース・シミュレーション」、つまり「地球をシミュレートしてしまう」ゲームなのである。『シムシティー』で市長になり、背広を着て大きな椅子に座ってふんぞり返ったプレイヤーは、今度は神になり、白い服をまといひげをつけ、頭に輪をつけて惑星に命令を与えるのだ。市長と比べたら、今度のスケールはまさにケタ違いの大きさなのである。

パソコン版で絶大なる人気を得ているこの『シムアース』、スーパーファミコン版では独自の味付けがなされ、ますます磨きがかかったゲームに仕上がっている。もちろん初心者向けの機能も豊富に用意してある。

ここでは、「地球を創るだって？ 難しそう」などと言って身構えている人たちに向けて、「なぜ今『シムアース』なのか」なる分析をしてみよう。読み終わるころには『シムアース』をプレイしたくなっているはずだ。

「創造」することの喜びを

人間が楽しいと思うことは基本的に「つくること」と「こわすこと」に分けられる。難しい言葉でいうなら、「創造」と「破壊」だ。そのどちらにも人間は喜びを感じることは、誰も否定しないだろう。実はシミュレーションゲームについてもこのことは当てはまるのである。

一般的なシミュレーションゲームを例にあげて考えてみよう。自分がある地域の領主で、国内を統一してすべてを自分の領地にすることが目的のゲームがあったとする。

▲「シムアース」でも「こわすこと」はできるが、それは本来の遊び方ではない

領地内を開拓して、産業を活発にさせ収入を増やそうとするのは「つくること」である。

軍勢を率いて他の地域に攻め込み、他の領主と戦い自分の領土を広げることは、自分の支配地域がより多くなるように「つくること」であり、敵の地域や軍勢を「こわすこと」になる。

外交にしても、相手との関係を「つくること」にほかならない。

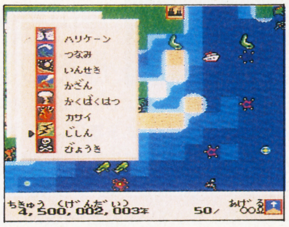
これら「つくること」と「こわすこと」の二大要素からシミュレーションゲームは成り立っているのである。

今までのシミュレーションでは、「こわすこと」の要素が大きくなり気味である場合が多かった。「つくること」よりも「こわすこと」の方が楽であり、気軽に楽しめるからだ。

だが「こわすこと」だけが人間の楽しみではない。盆栽や箱庭、動植物の飼育など「つくること」（そして育てること）の喜びも人間は知っている。それと同じように、シミュレーションゲームの楽しさも「こわすこと」だけではないはずだ。

そこで、「つくること」を前面に押しだしたシミュレーションゲーム実は面白いのでは、という考えが浮かんできてもおかしくはない。それに気が付き始めた人が多くなったせいか、最近は特に「つくること」、つまり「創造」をメインにしたゲームが一種のブームとなりつつある。その最先端を行くのが『シムアース』なのである。

神となり、一つの惑星を与えられたプレイヤーは、どんな無茶なことでもできる。隕石を落としてクレーターだらけにしたり、気温を下げて死の惑星にすることも可能だ。しかしそれは『シムアース』本来の遊びではない。



◀時にはイベントを使って試練を与えることも必要だ

神であるプレイヤーは、同時に惑星の「母」となって、やさしく惑星上の生物を見守り、進化などを助けなければならない。また惑星の「父」となり、時には生物たちに試練を与え、より強い生物に育て上げなければならない。そう、『シムアース』は惑星創造シミュレーションゲームであり、子育てシミュレーションでもあるのだ。

DATA COLUMN 1

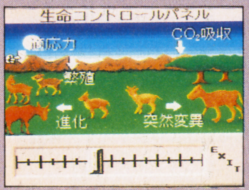
惑星はコントロールパネルで操作をするのだ！

プレイヤーが自由にいじることができる惑星には、直接陸地を上下させたり、生物を置いたりする他に、目に見えない部分のコントロールを行うこともできる。そのコントロールを行うのが、このコントロールパネルだ。

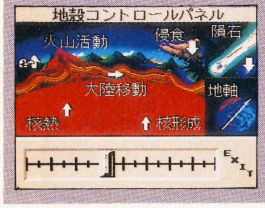
直接惑星をいじる命令と異なり、コントロールパネルで指示した命令は、すぐに目に写るような成果がでるわけではない。だからといって、これらの制御を怠っていると、惑星は取り返しのつかない事態におちいってしまうこともよくある。縁の下の力持ち、そんな言葉がよく似合うのである。

惑星が誕生した直後から、生物がある程度の数に増えるまでは「地殻コントロール」「大気コントロール」を、生物が増えてきたら「生物コントロール」を、そして生物が文明を持つようになったら「文明コントロール」のパネルをこまめに調整することになる。

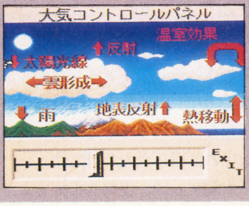
プレイヤーに悪影響を及ぼす事態が起こったとき、直接イベントを起こしたりアイテムを置いたりして解決することを「手術」に例えるのなら、コントロールパネルを操作して事態を改善させるのは「薬による治療」と例えることができる。コントロールパネルの操作で事が済むのなら、それに越したことはない。



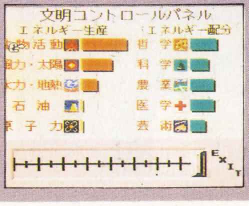
◀生物コントロールパネル。惑星上の生物の増え具合いや進化の速度などを決定できる。神のみの特権だ



◀地殻コントロールパネル。惑星内部のマグマの動きや大陸の動き、隕石の落下具合いを調整する

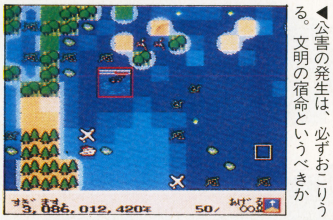


◀大気コントロールパネル。雨の降り具合いや太陽光線の当たる率、温室効果などまで左右できる



◀文明コントロールパネル。惑星の知的生命体の行動を大まかにではあるが操作できる。一番重要かも

明と自然…宇宙を考える



◀公害の発生は、必ずおこりうる。文明の宿命というべきか

「環境問題」をゲームで考える

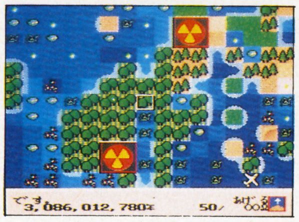
新聞やテレビで盛んに使われている言葉に「エコロジー」というのがある。「生物と環境の関係」の意味を表すこの言葉が、なぜ最近話題になっているのか、『シムアース』をプレイすると分かるかもしれない。

自然には「自己回復機能」というのがある。このおかげで、地球上で生活している動物が地球を汚しても、他の動物や植物、そして自然の水や土などがきれいにしてしまい、地球はきれいな姿を保っていた。

しかし「人間」という、知恵をもった動物が現れてから、その機能は狂いだしてしまった。自然がきれいにできる範囲をはるかに越した量のゴミを出し、自分たちの手で片付けなかった結果、地球は汚れてきているのだ。それだけにとどまらず、「人間」は、自分たちの都合だけで他の動物や植物を滅ぼし続け、動物や植物たちのつながり（食物連鎖という）を壊してしまった。

その影響が、少しずつではあるが、表に出始めている。大気汚染や異常気象などがいい例だ。自分たちの罪に気がついた「人間」たちが必死になってその罪を償おうとしている。そのためにも「エコロジー」という考え方は必要なのだ。

『シムアース』には、いろいろなタイプの惑星が登場し、さらにプレイヤーのプレイの仕方で百種百様の動物が誕生し、そして文明を持つ。過去の地球でプレイしても、「人間」が文明を持つとは限らない。タコが石器で狩りをするような場合もあるし、恐竜が高度な文明を持つこともある。



◀放射能汚染は最大級の汚染。長期間に渡って影響を及ぼす

しかしどんな種類の生き物が文明を持ったにしても、環境問題は必ずプレイヤーたる神の頭を悩ませることになる。工場から出される煙や汚水は公害を起こし、戦争は多数の死者を出すと共に周囲の環境を汚す。他の動植物とのバランスを考えないと、結局その文明を持った生物も滅んでしまうことになる。周りの環境を考えずに生活するとどうなるか、『シムアース』は語っているのかもしれない。

DATA COLUMN 2 「ガイア理論」とは何なのか？ ガイアくんから聞こう！

『シムアース』は「ガイア理論」という理論に基づいてつくられている。この「ガイア理論」を一言でいうと、「惑星は一つの生き物で、惑星上の生物の進化や成長なども、実は惑星の体の調整機能が働いている過程と結果なのだ」というものだ。自分たちが住んでいるこの地球も、実は一つの生き物で、人間はその一部であるということなのだ。環境問題が話題になると共に、最近特に注目されつつある理論なのである。何か変な気分になるけどね。

『シムシティー』にはプレイヤーを助ける指南役としてウェル・ライト氏が登場したが、『シムアース』ではその名もずばり「ガイアくん」が登場し、プレイヤーをいろいろと助ける助言をしてくれる。どんなに工夫をしても、どうしてもうまくいかないとき、ガイアくんの言葉に耳を傾けてみよう。頭を抱えさせられていた問題が、一挙に解決するかもしれないぞ。

◀プレイヤーの指南役として登場する「ガイアくん」。地球の形をした、とってもかわいいやつだ

◀プレイで何か困ったことがあったら、気軽にガイアくんに聞こう。ヒントが得られるかもしれない

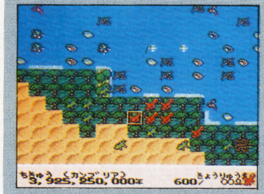
DATA COLUMN 3 パソコン版シムアースから追加 初心者向けの手直しもばっちり！

スーパーファミコン版の『シムアース』では、初心者にも気軽に楽しめるように、いろいろな点について手が加えられている。

パソコン版にはなかったBGMは、プレイヤーにエコロジーな雰囲気を思いおこさせてくれるのに一役買っている。

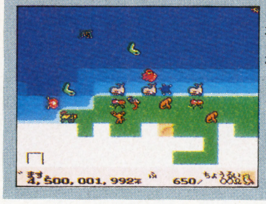
惑星上に誕生する動物や植物は、スーパーファミコンならではの書き込みと色づけがなされていて、それが可愛らしく動くのだからたまらないのだ。見ているだけでも飽きがこない。小動物の動きには愛らしささえ感じられてくる。実際に見ることはできない恐竜やアンモナイトがスーパーファミコン上で動くさまを見た時は、感動の涙さえこぼすかも。

さらにゲーム中に登場する難解な言葉に対しては、辞書機能を備えることで対応している。この辞書機能を使えば、中学生レベルの用語までバッチリ分かるのだ。ゲームをしながら理科の勉強もできるとは、まさに一石二鳥である。



◀画面上に登場する動植物たちは、どれも皆かわいいものばかり。恐竜も登場するぞ

◀プレイヤーをゲームにのめり込ませる。エコロジーなBGM。もちろん切ることもできる



◀寒いところでは、その環境に対応した生き物が登場する。知っている動物がいるかもね

◀用語辞典までついているのだから驚き。これさえあれば、もう立派な「惑星」博士だ

「創造」と「環境問題」を「想像」する

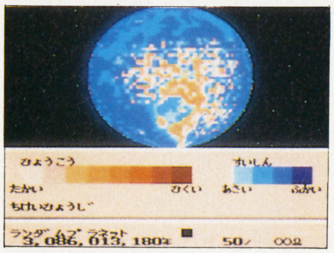
「創造」と「環境問題」という、今話題になっている二つのテーマを融合したシミュレーションゲーム『シムアース』。こう考えてみると、たまたま登場したのではなく、時代の流れが『シムアース』の登場を要求したと言っても過言ではないだろう。

『シムアース』は非常に楽しいゲームであり、「創造」や「環境問題」という、一見難しいテーマを考えなくても気軽にプレイできる。与えられた惑星に、陸地をつくり、植物を育て、動物が育ちやすいように気温を上下させる。文明を持った動物が、自ら滅びないように、ある時は神の恩恵を与え、天罰を加えてその文明を進化させる。まるで、神がプレイヤーに与えた「電子の、惑星レベルでの箱庭」とも表現できる。

だが、それは、プレイヤーを単なる「遊ぶ人」という意味での「プレイヤー」にとどめない。ゲームのプレイを通じて、すべてのプレイヤーはどこかで必ずゲームの奥底に潜む「創造」「環境問題」という二つのテーマについて「想像」を巡らしているはずだ。

自分の惑星の平均気温が下がってきて、生物がどんどん絶滅しつつある。こんな時はどうするか？ ある人は惑星内部の熱形成を上げるかもしれないし、雲の太陽光線反射率を下げるかもしれない。惑星上文明を持った生物が戦争ばかりしていた時はどう対処するだろうか？ 文明のエネルギー配分を工夫したり、あるいは争いの元を断ち切ろうとするプレイヤーもいるだろう。

手段や結果、それはプレイヤーによってまさに十人十色であるものの、知らずしらずのうちに2つのテーマに対する「想像」をしていることになる。そして、そのプレイヤーがゲームを終えたとき、自分自身が住んでいる惑星もひょっとして、何らかの「意志」によってコントロールされているのかも、という錯覚におちいるかもしれないのだ。それほどのめり込めるゲーム、それが『シムアース』なのである。

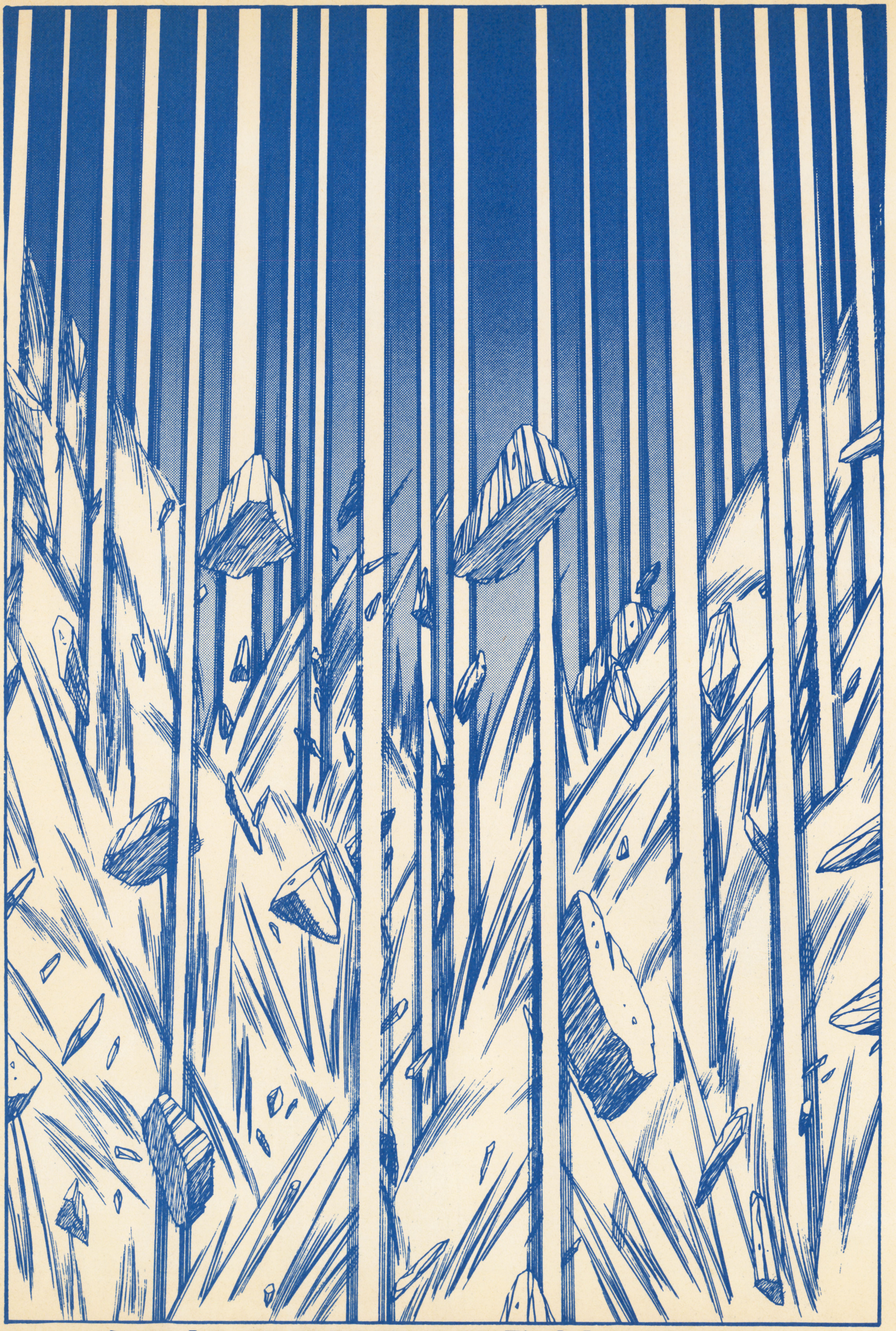


▲惑星全体図を眺めてみる。いつもどこかで何らかの問題が発生しているのだ

▲進化の仕方は十人十色。プレイ次第では、恐竜が文明を持つこともありうる

©1990／1991 Maxis and Will Wrights All right reserved／IMAGINEER

PCエンジン CD-ROMシステム
PC Engine
ROM ROM
太閤記
たいこうき
百年の大乱
「その様は、人の仕業というより、
デウスが下したもうた罰であり、
裁きであるように思われた……」
(ルイス・フロイス「日本史」平凡社刊　十六章より)
宇喜田秀家
加藤清正
伊達政宗
CD-ROM²
戦国シミュレーション
1992年新春発売予定・予価8,500円(税別)
アスク講談社
〒162 東京都新宿区下宮比町2-1
サービステレホン☎03-3268-6070



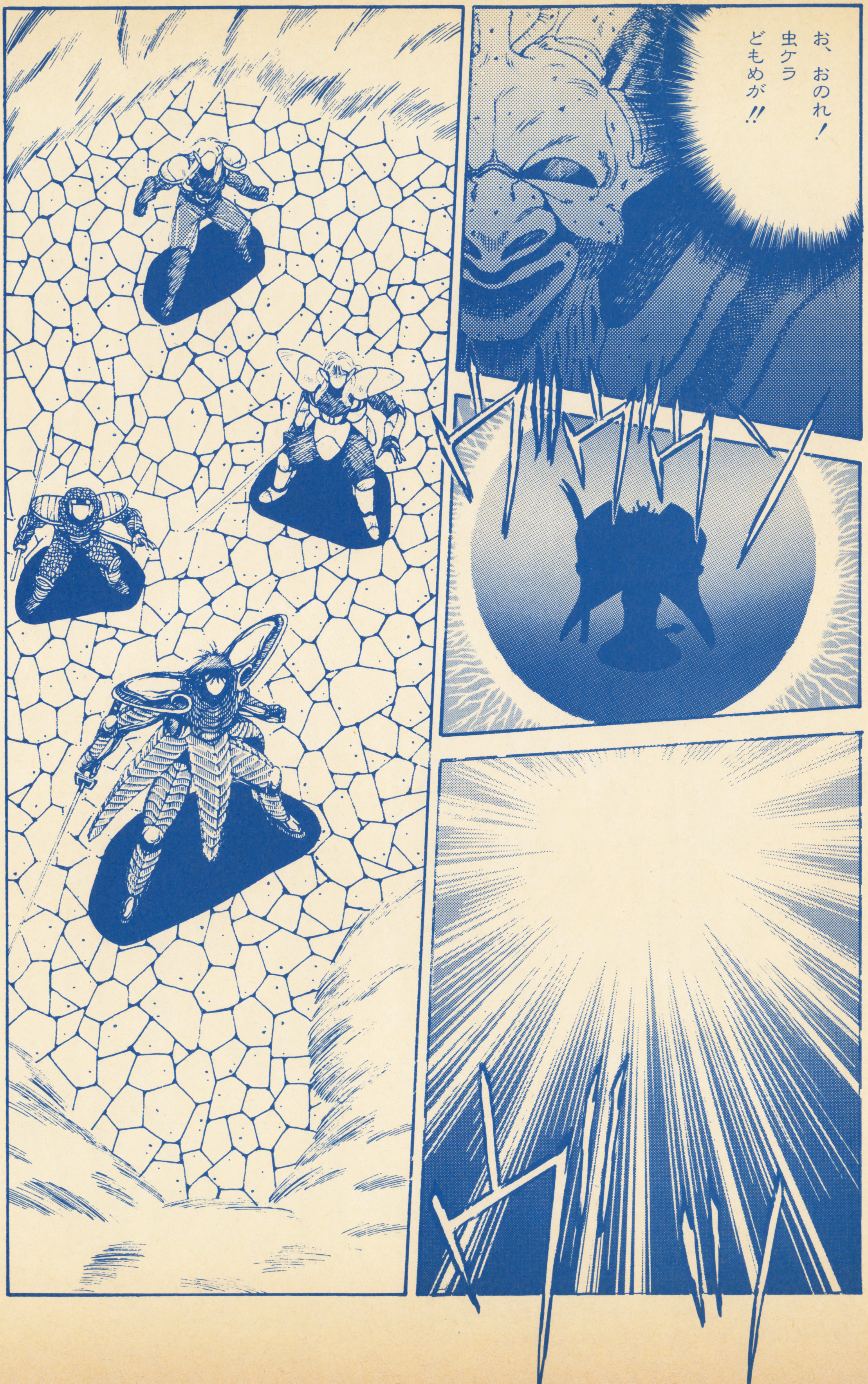
次号（1月号12月4日発売）に続く!!

ウラ技オールディーズ

◆キャプテン翼II（テクモ）無限ドリブル◆ドリブルしているとすぐつかまってしまう、パスを出そうとするとすぐにカットされてしまう。そんな人に役立つ技です。やり方は簡単。ただドリブルで1歩進むごとにⒷボタンを押してドリブルするだけ。これだけで試合がぐんと楽になります。（東京都　P、N　マキオ）▼なるほどね、これは楽だわ。

ウラ技オールディーズ

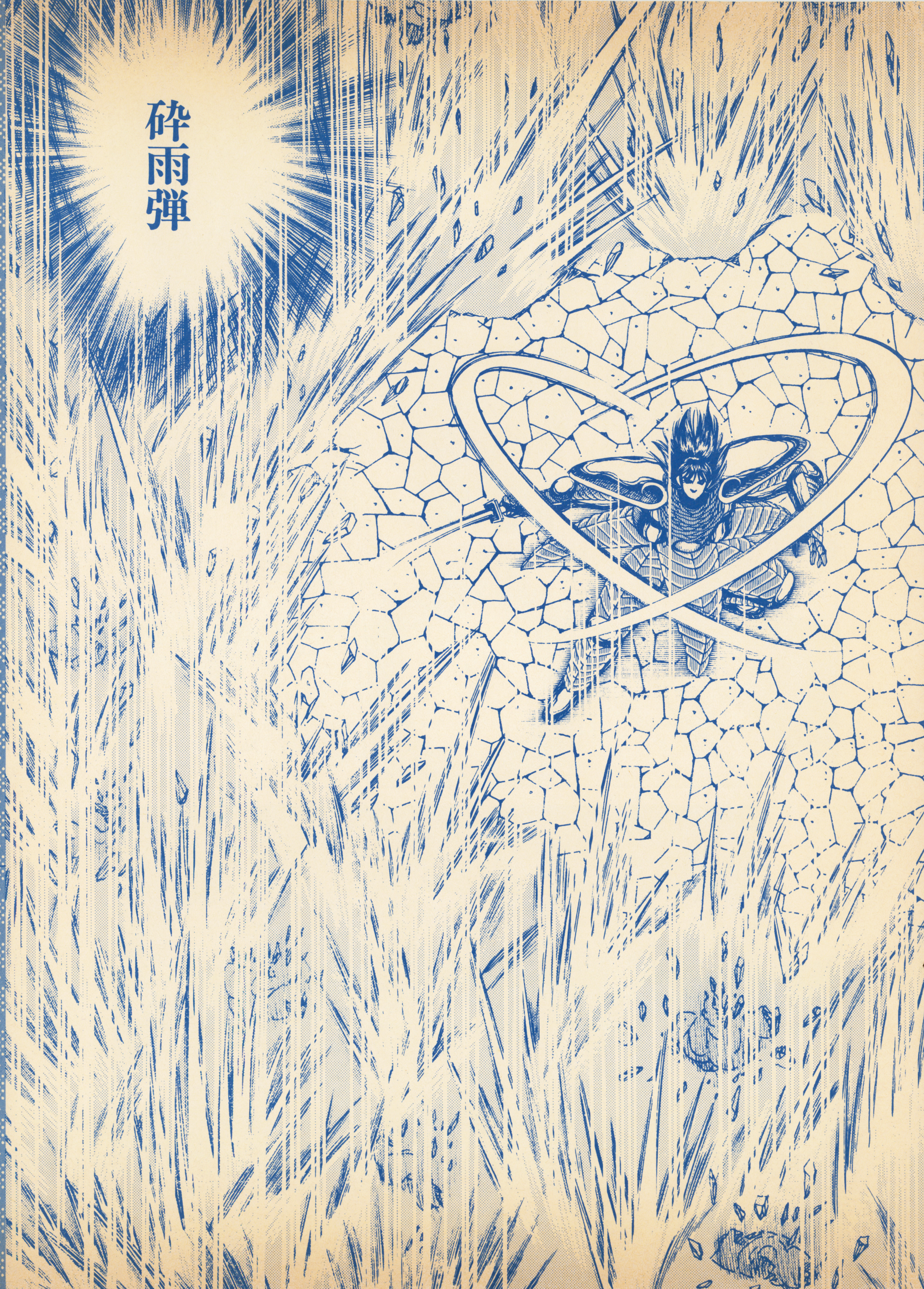
◆聖闘士星矢（バンダイ）経験値増殖技◆車田正美原作の大人気コミックのゲーム化。一風変わったゲームシステムと、RPGのような戦闘は、とても斬新だった。しかしゲーム中に経験値を上げるのはひと苦労。そういう時は、ゲーム中にセレクトを押し、星矢のステータス画面を出し、矢印を「おわり」に合わせ、Ⅰコンの右上を押す。そうすると、矢印が妙な場所へ移動し、その時にⒷを連打するとどんどんと経験値が上がっていくぞ。

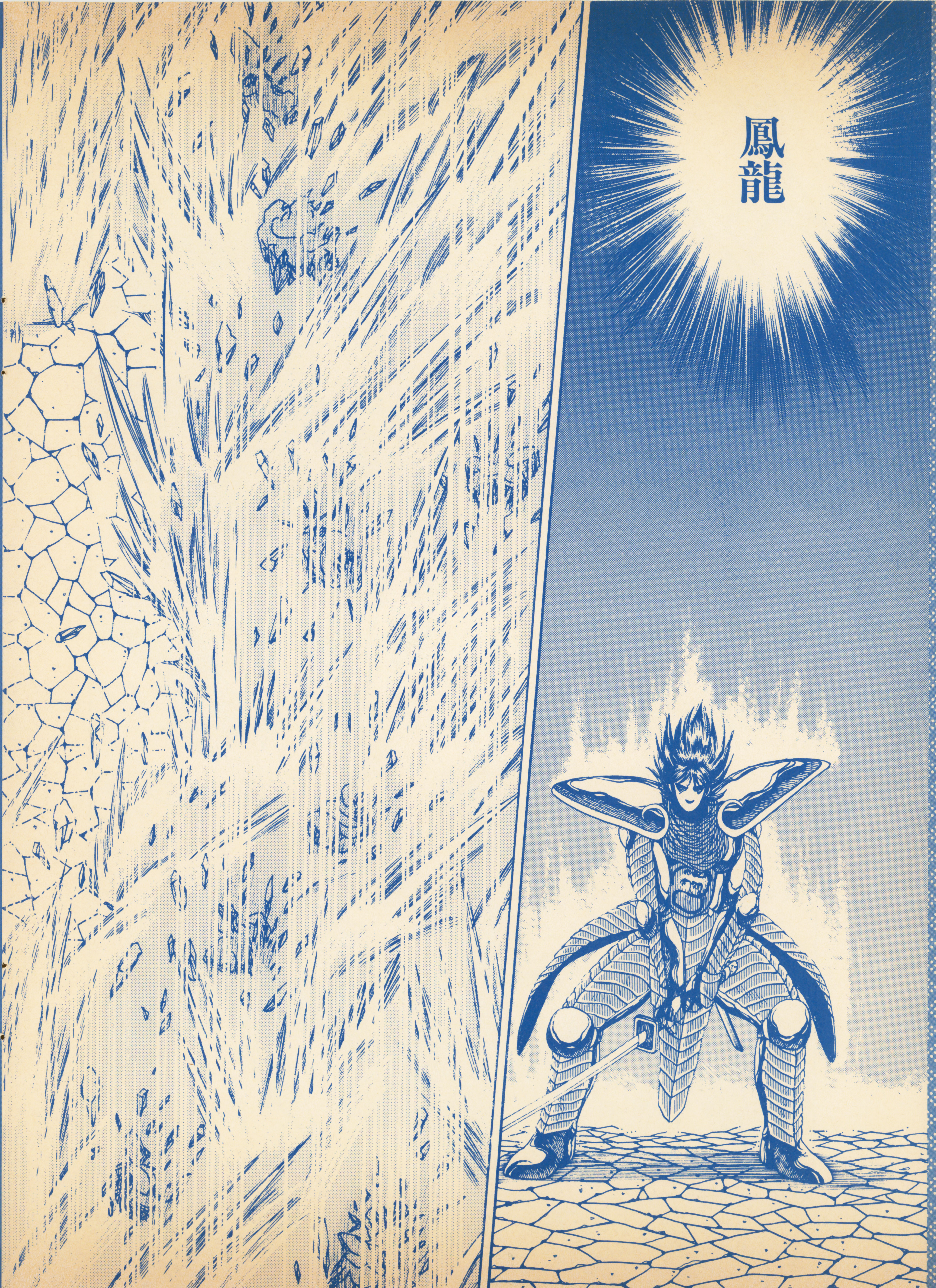


ウラ技オールディーズ

◆カルノフ(ナムコ)ラウンドセレクト◆業務用から移植の超難度アクションゲーム。でもこの技を知っていれば、1〜9面まで行けるようになる。まずタイトル画面で、Ⅰコンのセレクト、右、Ⓐ、Ⓑ+Ⅱコンの(A)を押す。このときにⅡコンの押した数によりそれぞれラウンドがセレクトできてしまう。また、ゲームオーバーの画面時にⅠコンのセレクト+スタートでコンティニューもできるぞ。

◆ジャイロダイン（タイトー）無敵◆ゲームのタイトルで✚キーの上×1、下×9、左×8、右×6、上×2、下×9と順に押してゲームをスタートすると自機が無敵でプレイできる。ファミコン初期のシューティングだが、今でも結構遊べるぞ。

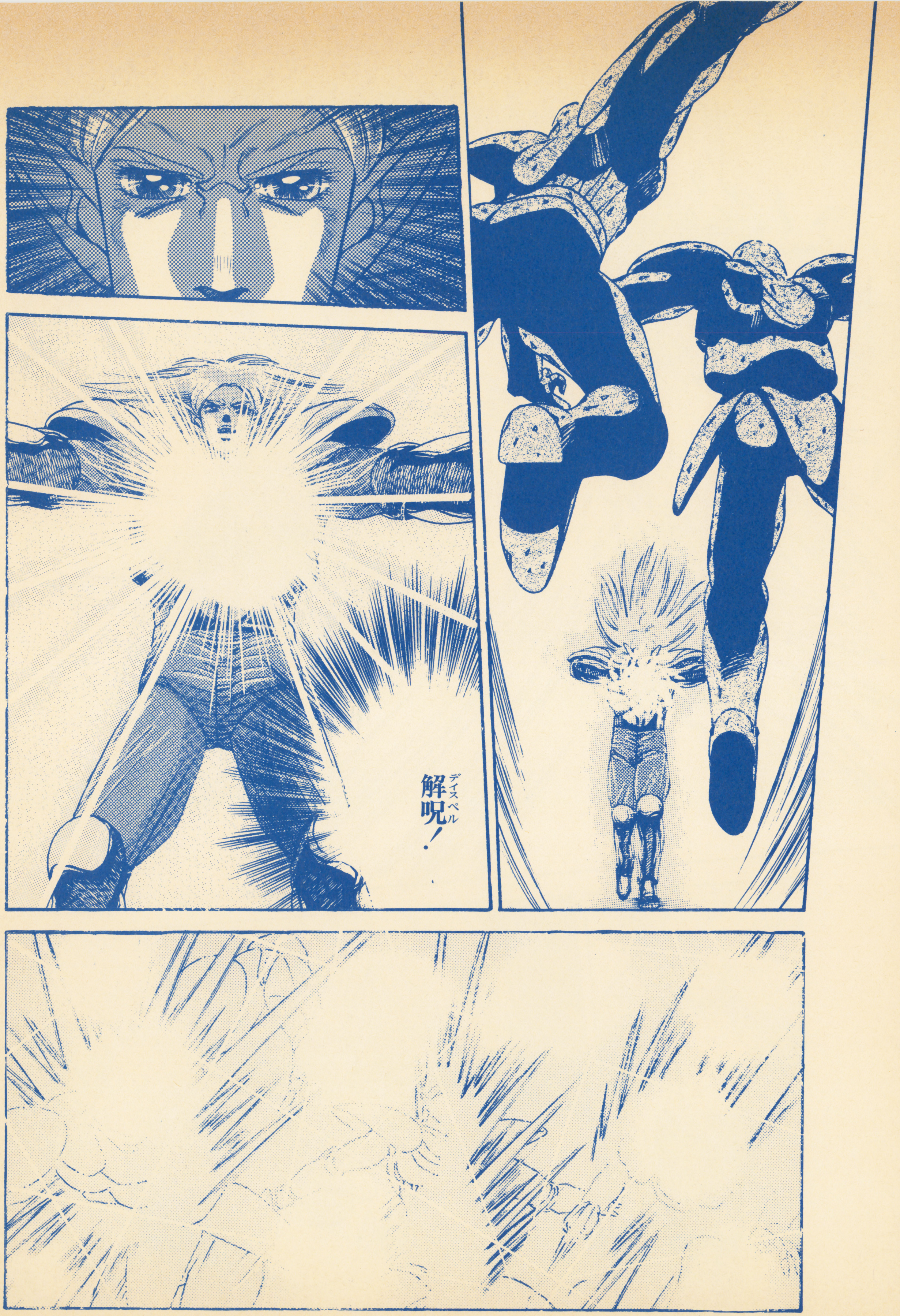




◆SDガンダム（バンダイ）モビルスーツ増殖技◆今だに人気の高いこのシリーズも最初の作品はディスクだった。そしてこのディスク書き換え版では初期からモビルスーツを多く買えるようになる技がある。やり方は、2Pでゲームを始め、ⅠⅡコンのⒷを押しながらⒶを連打すると、両方のCTが初期状態よりも増え、好きなだけ買えるようになるぞ。

ウラ技オールディーズ

◆パルテナの鏡（任天堂）マイク技◆本当に任天堂のディスクのゲームには名作が多い。このパルテナの鏡もしかり。このゲームには最近のファミコンゲームにはあまりなくなったマイク技がある。お店に入った時にⅡコンのマイクに向かって叫ぶとピット（主人公）が強くなっていれば、売っている品物の値段が下がる。しかしピットの強さが低いうちは、逆に値段をつり上げられてしまうぞ。



◆ディープダンジョン（DOG）必殺の一撃を必らず出す方法◆ファミコンディスクシステムの3DダンジョンRPG。やはり先に進むと敵も強くなりツライ。そんな時には、必殺の一撃を必ず出す方法がある。やり方は、戦闘で「たたかう」コマンドを選んだ後、Ⅱコンの右＋Ⓐ＋ⅠコンのⒶで必ず必殺の一撃が出せるようになる。

ウラ技オールディーズ

◆妖怪道中記（ナムコ）いろいろモード◆オープニングタイトルで、ⅡコンのⒶ+Ⓑ+✚キーの上を押しながらリセットを押すと、キャラクター、やBGMや効果音が楽しめるテストモードに入ることができる。これでおとひめさまをじっくり見ることも可能だ。

◆ロマンシア（東京書籍）サウンドセレクト◆超難解なこのゲーム。ゲーム中のBGMは最高にイカス。このBGMをじっくり聞くことができるサウンドセレクトモードへの入り方は、タイトルでⅠコンの上＋Ⓐ＋Ⓑ＋セレクト＋スタートでOK、画面がだんだん白くなり、サウンドセレクトモードへ入ることができるよ。

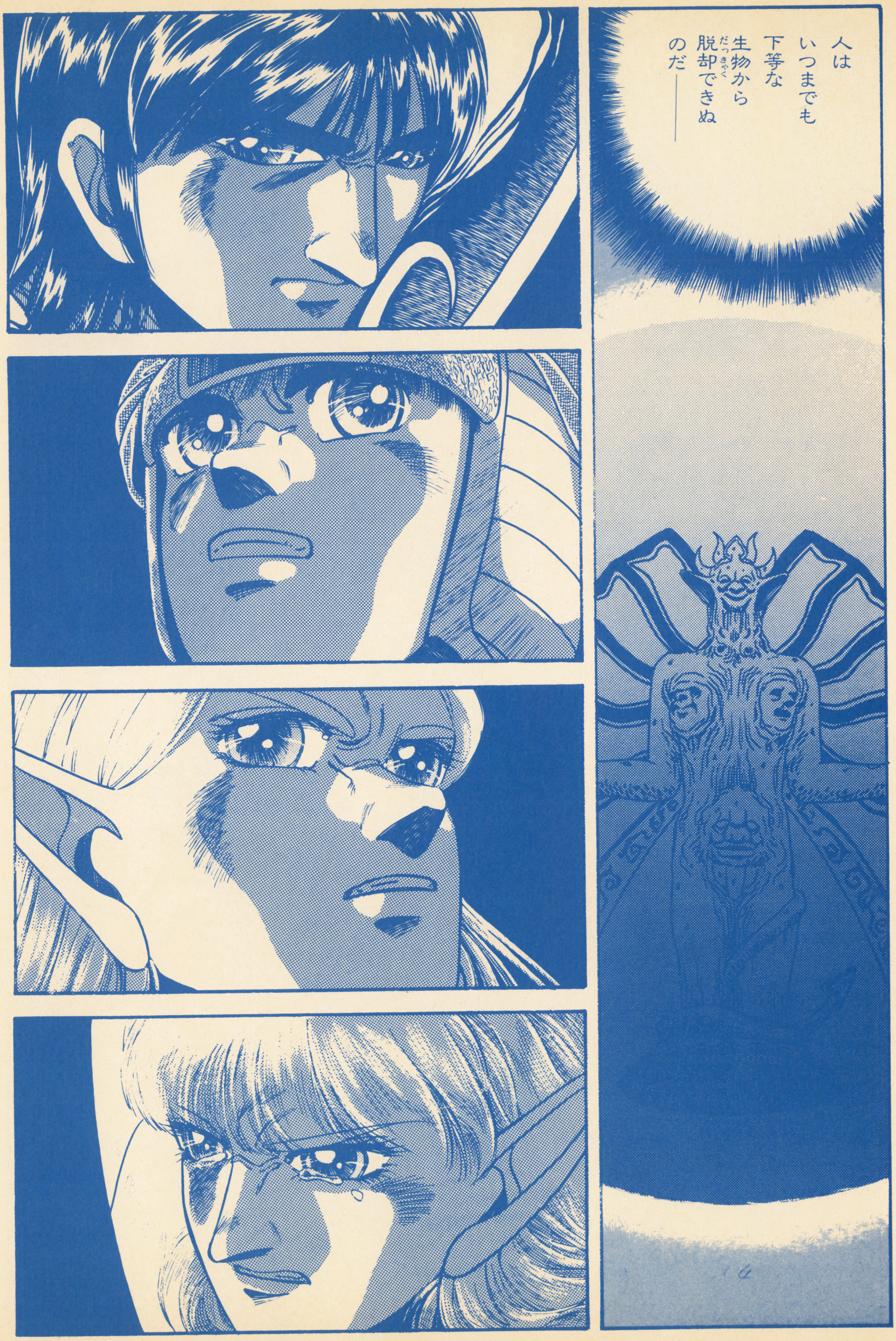
ウラ技オールディーズ

◆スターウォーズ（ナムコ）ラウンドセレクト◆もうすぐ発売される「スターウォーズ」とは別にナムコからも「スターウォーズ」が発売されている。ただ、このゲームはとても難しい。でもラウンドセレクト技があれば大丈夫。タイトル時にジョイスティックの上＋①コンの下を押しながらスタートボタンを押すとラウンドがセレクトできるようになる。これでデススター破壊も夢じゃない。

ウラ技 オールディーズ

◆エイリアンシンドローム（サン電子）ラウンドセレクト◆タイトル時にⅡコンの右とⅠコンの下を押しながらスタートを押すと、5面まで好きな面からスタートができるようになる。せっかく人質を助けたのに、ボスでやられてしまう君も、これで先の面へ行けてしまうぞ。

◆ファンタジーゾーン（サン電子）サウンドテストモード◆セガの名作「ファンタジーゾーン」がファミコンで遊べるということで、当時はかなり話題を呼んだ。移植度も素晴らしく、BGMはファミコンとは思えないくらい良くできている。そのBGMを自由に聴けるモードがある。やり方は、まずゲームをクリアする。そして「The End」の画面が出た後画面がスクロールしはじめたら、Ⅱコンの左を33回押して待つのだ。そうすると、サウンドテストモードに入ることができるぞ。



ウラ技オールディーズ

★今月もやってまいりました「ウラ技オールディーズだよっ」のコーナー。今月は「ファンタジーゾーン」、「エイリアンシンドローム」、「スターウォーズ」、「ディープダンジョン」、「パルテナの鏡」、「ロマンシア」、「妖怪道中記」、「SDガンダム」、「ジャイロダイン」、「聖闘士星矢」、「キャプテン翼II」の12本。そうそう、今月はおハガキが少なくて悲しいぞ！　古いゲームのウラ技を知っている人、ビシバシと送ってくれたまえ。

根本康弘 心の叫び

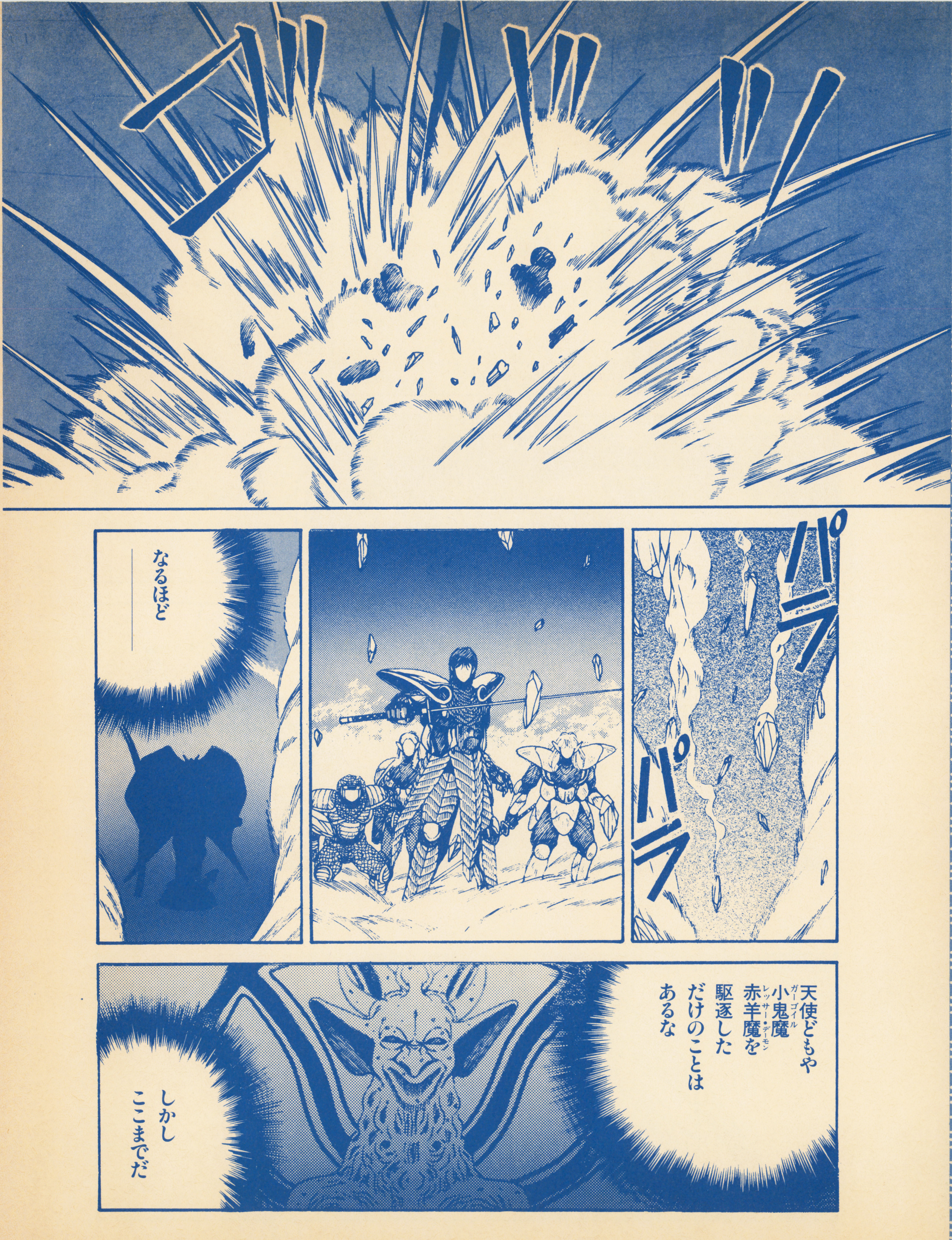
★知っている人も何人かいるだろうが、ジャズ界の名トランペッター、マイルスデイビスが死去した。昔、部屋に勝手に住みついていた猫や先日買ったばかりの自転車に「マイルス」と名前をつけていたくらいなので残念かつ淋しい出来事だ。ジャズを聞き始めたのはマイルスが最初だった。初めて買った彼のレコードは「ラウンドアバウトミッドナイト」。切ないトランペットがすすり泣くタイトル曲はいまだに好きだ。彼の死をニュースで知ってから1時間後にはマイルスのアルバムが部屋中に散乱していて、ターンテーブルには「ラウンドアバウトミッドナイト」が乗っていた。

外園ファン注目!

★「最後の竜～」でおなじみの、外園昌也さんの新刊本「聖なる侵入㈠聖母マリヤの詩」が発売されました。ストーリーは、ごくごく普通の高校生のまりえが、聖地エルサレムを舞台にした不思議な夢を見てから…。外園さんのやわらかなタッチで描かれる歴史ロマンを、あなたも体験してみて下さい。「聖なる侵入㈠聖母マリヤの詩」は、白泉社から￥1400(税込み)で発売中です。まもなく㈡も発売されるそうです。

よだちん日記

★10月2、3日とAMショーに行ってきた。AMショーには行ったことが無かったのでどういったものか楽しみにしていた。会場に着くと各メーカーの新作が…人で見えない。とにかくもの凄い人の数なのだ。とりあえず、人を見ていても仕方が無いので並んでプレイすることにした。中でも「ソルバルウ」は凄かった。(詳細はP156～158を見てね)。で2日目（3日）は前の日に撮りのがした写真を撮る為に再度入場。ここぞとばかりに、女の人と記念撮影したのにストロボの調子が悪くて出来上がった写真は真っ黒（SNKの前田さん、御迷惑をおかけしました)。やはり、しっかりしなければと自戒するヨダであった。

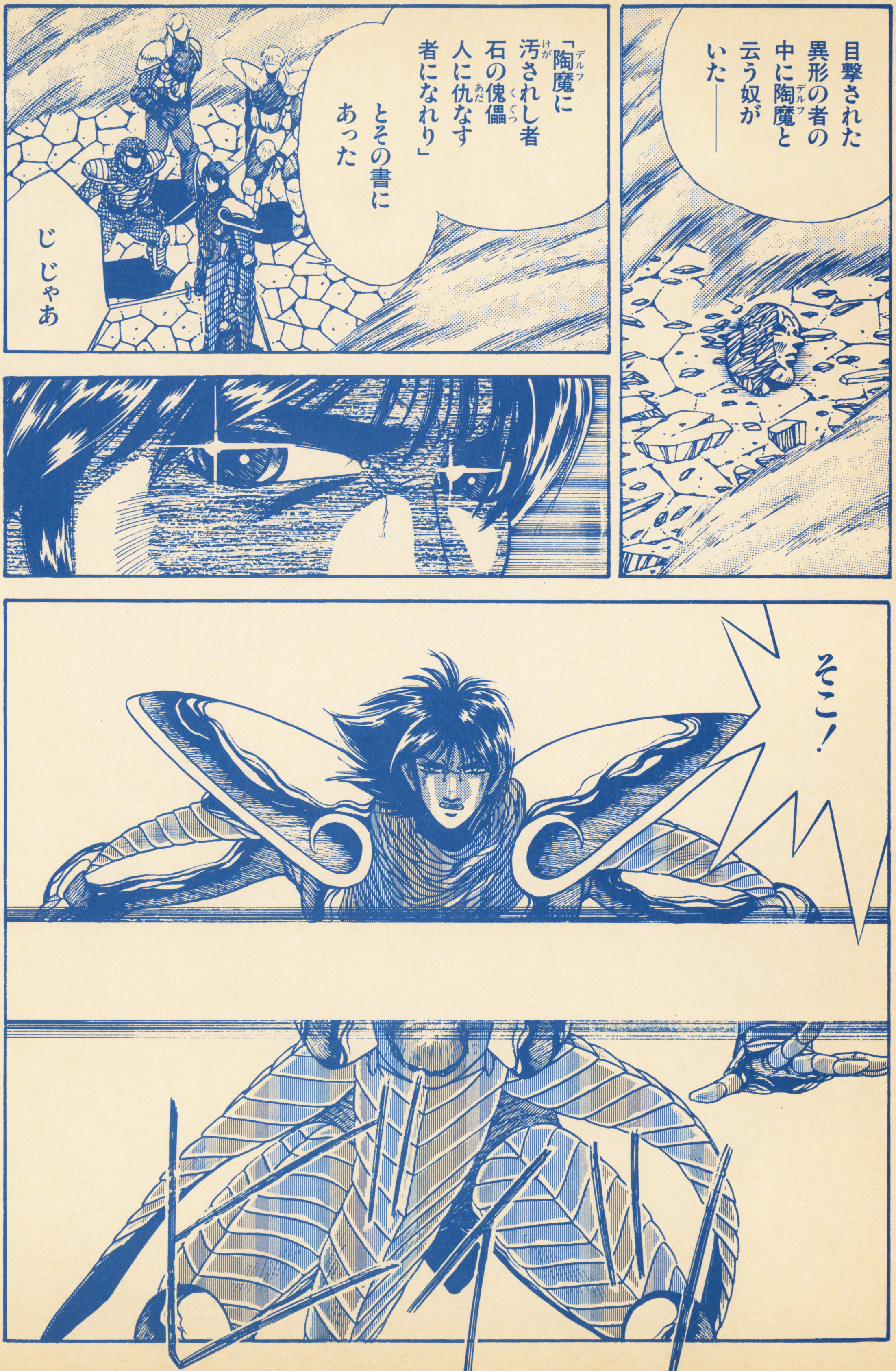


アシスタントさんいらっしゃい

★石垣さんを手伝いたいアシスタントさんを探しています。八王子付近在住の方で20歳以上の方ならだれでもOKです。応募方法は、イラストカット2点と履歴書を同封の上、編集部まで送って下さい。あて先はこちら。〒102東京都千代田区麴町5—5—5 JICC出版局 HIPPON SUPER!編集部「アシスタント募集」係まで。初心者でもだいじょうぶだよん!

H・Sの期待の新刊本

★リンクの冒険がついにコミックに！再び平和なハイラルを覆いつくす魔物達の邪悪なたくらみとは!? リンクはトライフォースの輝きをとりもどすことができるのか？ そして、ゼルダ運命とは？「リンクの冒険」末将崎雄・作 ¥980（税込み）発売中！



H・Sの期待の新刊本

★アメリカンコミックまっ青のペンタッチで迫る、異世界の物語。発達した胸の筋肉、突き出した逞しい顎、そして太く長い尾－これは爬虫人類の物語なのである。

「爬虫類戦記」今泉基　原作・イラスト　榎戸洋司・著　¥1100(税込み)発売中!

おハガキ・イラスト待ってます

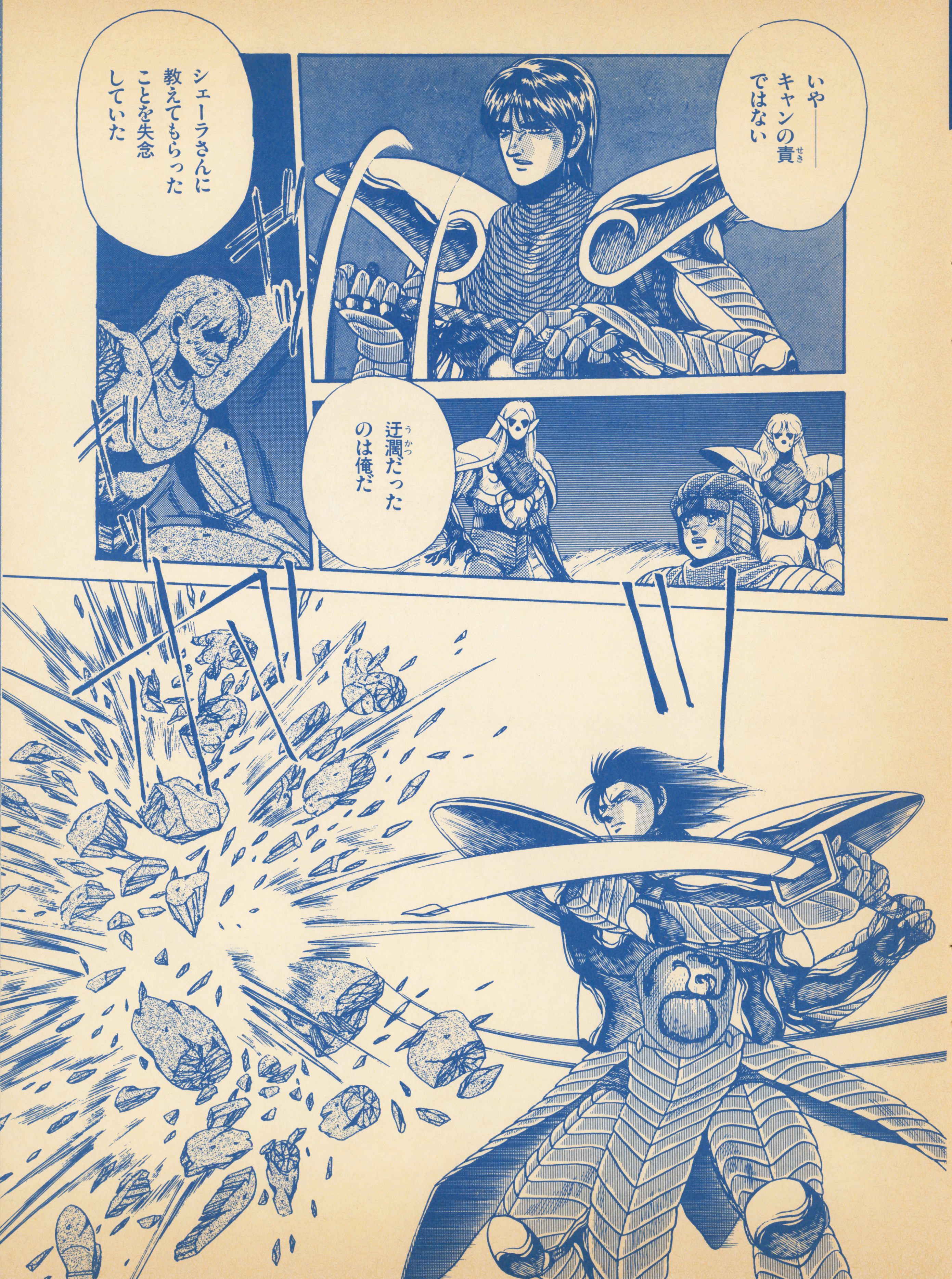
♥「アンソロジー」の原稿もやっと（本当にごくろうさま）終わり、本紙「風龍」の執筆にますますもって燃えているベニー松山氏にすごいはげましのおたよりを出そう。作品に対する感想、リクエストなど、とにかくすごいのを本人は待っています。本当です。あて先＝〒102東京都千代田区麹町5－5－5　JICC出版局　HIPPON　SUPER！編集部「ベニー松山のすごい」係まで。すごいのを待っています。たっぷりです。

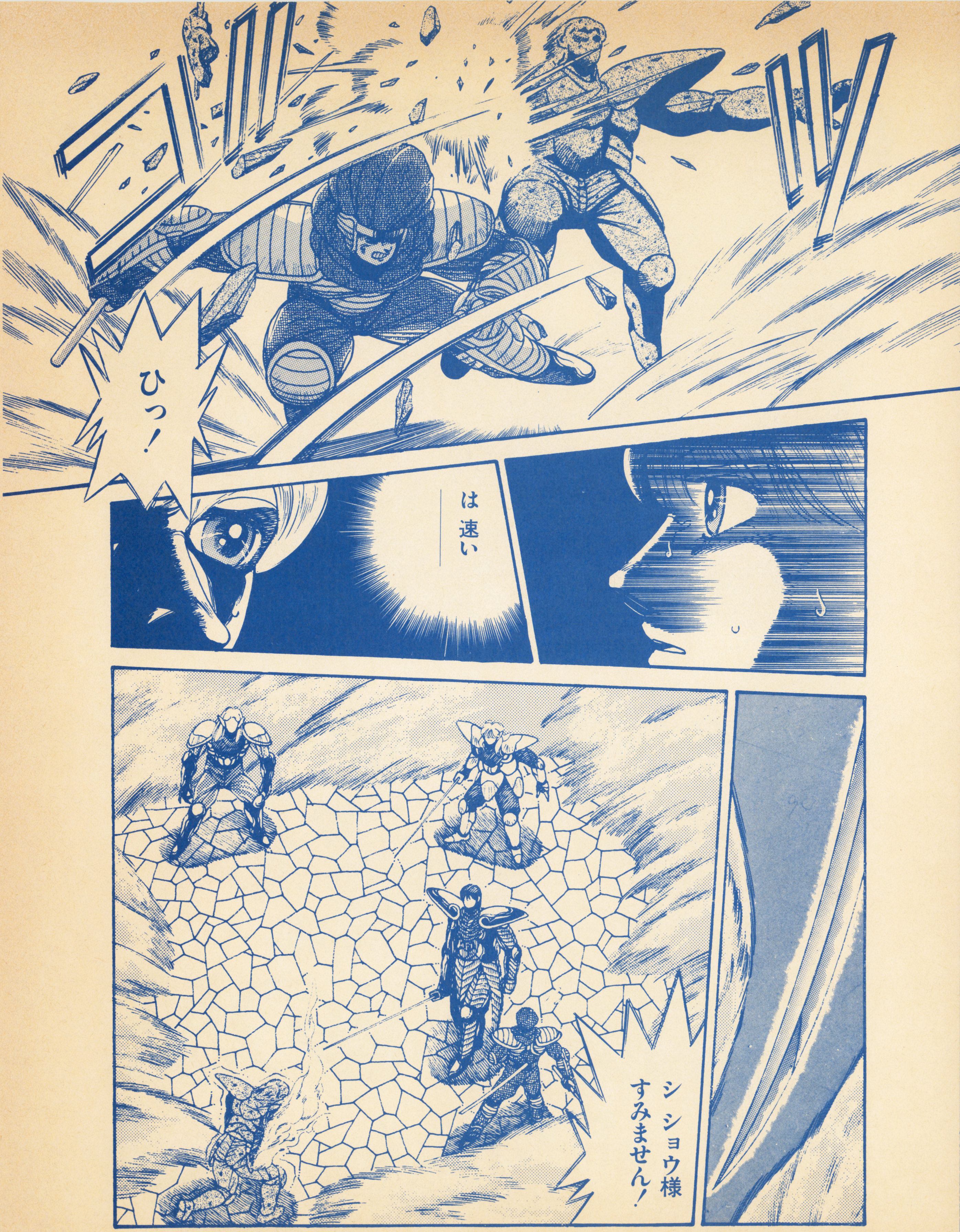
おハガキ・イラスト待ってます

♥今はもっぱら「ストII」と「プロレス」に夢中の手塚一郎氏におたよりを出そう。「弦奏王」の感想やイラストなど何でもOKです！ そして、なんとハガキに「返事希望」と書いておくと、多少遅くなりますが、絶対に書いてくれますよ。執筆予定の「最後の竜〜」の続編も期待させてくれます。 あて先＝〒102東京都千代田区麹町5−5−5 JICC出版局 HIPPON SUPER！編集部「手塚一郎」係まで。

おハガキ・イラスト待ってます

♥単行本も大好評。ますますがんばる石垣環さんにはげましのおたよりを。感想やイラスト、似顔絵等も大歓迎。御一緒にお送りください。
あて先＝〒102 東京都千代田区麹町5—5—5 JICC出版局 HIPPON SUPER！編集部 石垣環係まで。





女性スタッフ募集のお知らせ

◉HIPPON SUPER！編集部では只今、女性スタッフを募集しています。ゲームやファンタジーコミックに興味のある活発な女の子、大歓迎です。履歴書に、写真を添付のうえ、〒102東京都千代田区麹町5—5—5 JICC出版局 HIPPON SUPER！編集部「女性スタッフ募集」係までお送り下さい。編集・ライター経験のある方優遇しますが、未経験者でももちろんOK！ 勤務時間は応相談。ただし、東京在住、18歳以上の方に限ります。

「ウィザードリィ外伝第3部「復讐鬼の城」(前編) 絶賛発売中!!

Wizardry®

ウィザードリィ外伝　第3部

復讐鬼の城

第10話「忿怒(ふんぬ)」

作/石垣環

テレフォン

Q_2 RPG

新・登・場

待望のテレフォンゲーム 新登場

（テレフォンロールプレイングゲーム）

簡単に自宅の電話（プッシュ回線）で出来る。さあトライ!!

悪魔のホスピタル

ただちに脱出せよ❢

車の故障で、やっと灯りにたどりついた。助かった…だが、そこは悪魔の病院（ホスピタル）だった。

全部で3ステージ。キープもできる。1階から地下、地下から2階へ。（階段は呪われているので、地下や2階にすぐ行けない。）悪魔を倒すには銀の十字架が必要。悪魔の封印番号は444だ。さあトライ！

テレフォンカードプレゼント

病院から脱出できたら、日付、パスワード、氏名、住所、電話番号、年齢をハガキに書いて送付して下さい。毎月抽選の上500名様にオリジナルテレフォンカードをプレゼントします。〈送り先〉 東京都文京区本郷局止め。ムサシプランニング宛

※Q_2RPGはプッシュ回線で！
（ダイヤル回線ではゲームが出来ません。）

東京 ☎ 0990-341-634

大阪 ☎ 0990-335-634

◆お願い：未成年者は親の了解をもらってからゲームを開始して下さい。（情報料・14秒10円）

TOKYO & OSAKA **MUSASHI PLANNING**

東京都文京区向丘2-36 ☎03-3368-9582

役立ちコマンドデータバンク

祝！イージータイプ発売記念！ファイナルファンタジーⅣ大特集!!

データ項目

ソフト名	内容	ソフト名	内容
ファイナルファンタジーⅣ	⑧	ファイナルファンタジーⅣ	④
ファイナルファンタジーⅣ	⑧	ファイナルファンタジーⅣ	⑥
ファイナルファンタジーⅣ	⑧	ファイナルファンタジーⅣ	⑧
ファイナルファンタジーⅣ	⑧	ファイナルファンタジーⅣ	⑥
ファイナルファンタジーⅣ	⑧	ファイナルファンタジーⅣ	⑧
ファイナルファンタジーⅣ	⑧	ファイナルファンタジーⅣ	⑧
ファイナルファンタジーⅣ	⑧	ファイナルファンタジーⅣ	⑧
ファイナルファンタジーⅣ	⑧	ファイナルファンタジーⅣ	⑧

掲載データ項目は全部で16。ソフト名と技の内容は上記のとおり。どのゲームのどんな種類の技かが、ひと目でわかるようになっています。内容部分の数字は左のイラスト表記説明の番号①～⑧とそれぞれ対応しているので、参考にしてください。

イラスト表記説明

- ①無敵　マイキャラが無敵になり、死なないヤラレない
- ②コンティニュー　ゲームオーバー時に続きができる回数を増加
- ③面セレクト　プレイしたい面を選び、そこからプレイできる
- ④隠れ画面　通常プレイでは見れない画面を出すことが可能
- ⑤音楽　ゲーム中に使われているＢＧＭやＳＥを聞ける
- ⑥バグ　プログラム上のミスを誘発。変な画面を出せる
- ⑦増殖　マイキャラクターの残数を増やすことができる
- ⑧その他　以上７項目のどれにも属さない技を指している

欄外データバンク

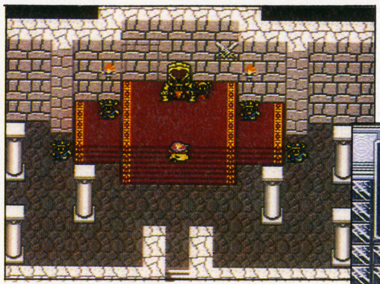
FFⅣ…リフレクを使い、魔法をはね返す敵に出会ったら、味方にリフレクをかけよう。リフレクのかかった味方に攻撃魔法をかけると、はね返して敵にダメージを与えるぞ。

その他　大阪府・内沢平道

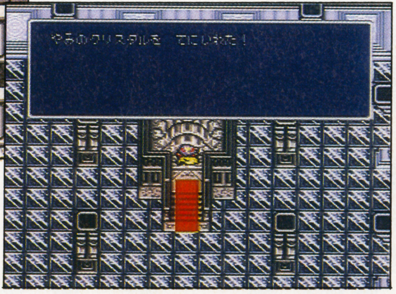
成功率	100%	役立ち度	A

封印の洞窟をクリアしなくても先へ進める!!

ドワーフの城で、ゴルベーザに〝やみのクリスタル〟を奪われるイベントがある。なんと、このクリスタルを取り返す方法があったのだ。クリスタルを取られ、王の間に戻されたら〝デジョン〟の魔法を使おう。すると、再びクリスタルルームへ戻ることができ、〝やみのクリスタル〟が入手可能になる。入手に成功したら、もう封印の洞窟に入る必要はなくなるぞ。入口に行くだけで、カインと別れるイベントが始まってしまうのだ。ゲームを早く終わらせたい人には、もってこいの役立ち技でしょ。



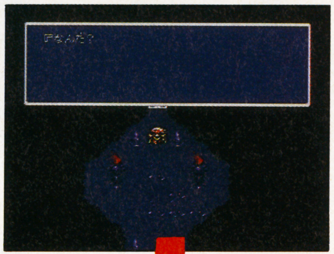
↑〝やみのクリスタル〟を奪われると、再び王の間に場面が切り換わる。この時、すかさずリディアの〝デジョン〟の魔法を使おう。なぜかクリスタルルームへと戻ることができるぞ。さっき取られたはずのクリスタルも、ちゃんともとにあった所へ戻ってきているのだ。あ～、よかった、よかった

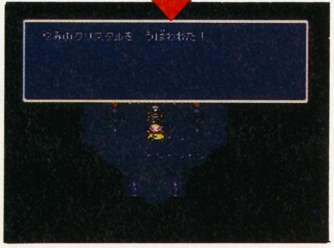


封印の洞窟へ➡

➡〝やみのクリスタル〟を取ってゲームを進め、封印の洞窟の入口へ行くと、いきなりイベントが始まる。洞窟内を冒険する手間がはぶけたってわけ。あのイヤなモンスター、アサルトドアーや、ボスのデモンズウォールとも戦わなくてすむのだ。楽になるぞ

⬇やった!!　取り返したぞ!!　あとで重要なイベントに関係してくるので、ドワーフの城に入るまえにセーブしておいてから技を実行したほうがいい





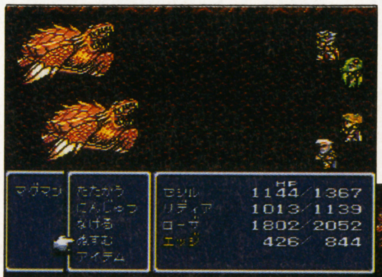
↑結局、ここでまたカインにクリスタルを奪われるんだけどね。これは防げないイベントだ

その他　東京都・石井龍次

成功率	60%	役立ち度	B

装備できないはずのアイテムを装備しちゃおう!!

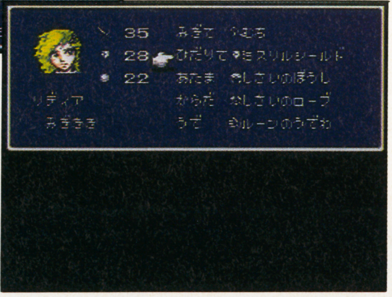
各キャラクターによって、装備できるアイテムは違っている。ところが、装備できないはずのアイテムを装備する方法があるぞ。戦闘中にエッジの〝ぬすむ〟コマンドを選び、コマンドが実行されるまえに他のキャラクターのアイテムウインドを開くのだ。ウインドが開いている状態でエッジがアイテムを盗めば大成功。盗んだアイテムは装備できるアイテムと同様、白字で表示されるはず。戦闘中なら誰でも装備できるのだ。ただし一度はずすと、もう装備することはできなくなってしまう。



↑戦闘中、まず〝ぬすむ〟コマンドを選ぶ。パーティーの中にエッジがいないと話にならないけどね

➡コマンド選択後、装備させたいキャラクターのアイテムウインドを開こう。ウインドが開いているときにエッジがアイテムを盗めばいいのだ。タイミングを合わせるのがちょっとめんどくさいかもよ

←成功すると、アイテムウインドの中に盗んだアイテムが白く表示される。これで、どのキャラクターもなんでも装備できるようになった。ただし戦闘中じゃないと装備することはできない。モンスターが全滅するまえに装備だ



⬇力の弱い魔法使いだって、剣や盾を身に付けることができる。攻撃力、防御力が高く、なおかつ魔法も使えるキャラクターが作れるぞ。どのモンスターからどんなアイテムを盗めるのか、盗みまくって調べてみるといい

役立ちコマンドデータバンク

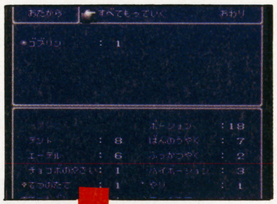
大阪府・飯田健一

その他

成功率	100%	役立ち度	A

召喚士も知らなかった召喚魔法を手に入れろっ！

かわいい〝チョコボ〟から、超強力な〝バハムート〟まで味方にできる召喚魔法。全部で11種類しかないと思われていたが、新たに4種類のモンスターを呼び出せることが分かったのだ。ただし、召喚するためには〝ゴブリン〟や、〝コカトリス〟といった、呼び出すモンスターと同名のアイテムが必要。呼び出したいモンスターがアイテムを持っているので、ひたすら倒しまくろう。リディアのレベルが低いうちに手に入ると、冒険に役立つ召喚魔法だ。ただ、手に入れる確率は高くないので、4種類全てを手に入れるのは難しい。



➡〝ゴブリン〟を倒すと、〝ゴブリン〟というアイテムが手に入るというわけだ。でも、手に入れるのは至難のワザだ

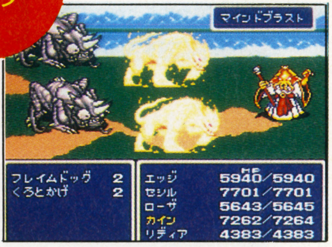
⬅リディアがアイテムを使えば、召喚できるようになる。〝ボム〟対〝ボム〟という戦いもできるのだ。どしどし試そう

⬆ゴブリンは役に立たないぞっ！

⬆ザコキャラを倒すならコカトリス

4種類のモンスター

⬆自爆で敵にダメージを与えてくれるボム



⬆マインドブラストを使えるマインドフレア

千葉県・福田茂男

その他

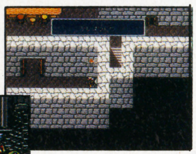
成功率	100%	役立ち度	B

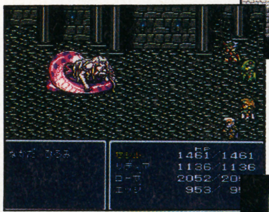
スタッフに会って、苦労話を聞いてあげようね

ある城の中にある隠し部屋で、スクウェアのＦＦⅣ製作スタッフに会えるぞ！　城の隠された場所に〝かいはつしつ〟が存在している。ここには、〝ファイナルファンタジーⅣ〟を作ったスタッフが、実名で登場しているのだ。

〝かみんしつ〟や、〝おんがくしつ〟といった部屋があって、とってもリアル。メッセージも楽しいものばかりだ。攻撃してくる人物もいるので、全滅しないようにしてまわろう。

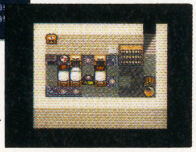
➡隠し通路を抜けると〝かいはつしつ〟があった。よーく見ると、キャラが違うぞ。実はここ、スクウェアのスタッフの特別室なのだ





⬆部屋の中をウロウロ移動していると、モンスターと遭遇！　敵の名前を見ると、どうやらスクウェアの人らしい。戦ってもいいけど、ＨＰが高く、かなり強力だ！

⬇仮眠室は寝ている人も。ゲーム作りはたいへんそうだね。あちこち調べると、〝エッチな本〟があったりする



東京都・相賀周一

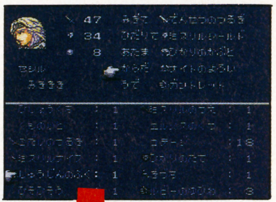
その他

成功率	100%	役立ち度	A

動けない！　そんな時は魔法で対処してみよう

ある場所では金属のアイテムを装備していると、戦闘時に身動きがまったくとれなくなる。そのときに〝バーサク〟の呪文を、動けないキャラクターにかけてあげよう。戦闘が可能になるのだ。そのほか、装備を外しておいて戦闘時に装備をすれば、同じように金属製のアイテムを使うことが可能だ。

➡まったく攻撃することができない。でも、アイテムを外したくないし。戦闘力が落ちるのは、とっても痛いからね



➡装備し直せば、だれでも戦闘オーケーだっ！

⬅セシルに〝バーサク〟をかけてあげよう。戦闘力を落とさずフレイできるからね。これでどんな敵も恐いものなしだ

東京都・平田清志

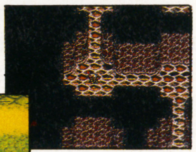
その他

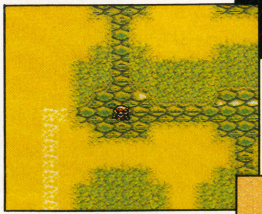
成功率	100%	役立ち度	A

テラも知らない魔法の効果を見つけたぞ！

白魔法のひとつである、〝テレポ〟。通常の効果は、ダンジョン内から脱出したり、戦闘でピンチのときに逃げるために使うよね。だが、新たな使用法が解明されたのだ。重要な隠し通路がどうしてもわからない場合、〝テレポ〟を唱えてみよう。画面が一瞬、パッと光ったときに、隠し通路が浮かび上がってみえるのだ！　隠された強力なアイテムを発見することにより、パーティーの総合力がさらに上がるぞ。

➡ダンジョンを進んできたら、行き止まりになってしまった。まだ先へ進めるようだけど、隠し通路の場所がまったくわからないのだ





⬆隠し通路の場所がどうしてもわからなかったら、〝テレポ〟の呪文を唱えてみよう。消費ＭＰが10もかかってもったいないが、さらに先へ進むためにはしょうがない

⬇一度外に出てしまうし、たまに隠し通路を発見できなかったりする。でも、呪文を使ってみる価値はあるぞ！

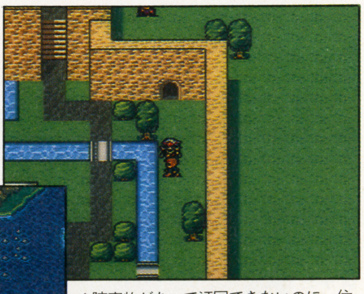
岩手県・石田　統

その他

成功率	100%	役立ち度	B

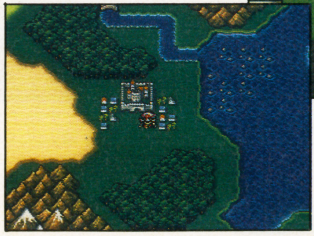
〝テレポ〟を唱えて、街の外までひとっ飛びっ

街からすぐに外へ出たい！　そんな横着なことを考える人は、〝テレポ〟を使うことをオススメするぞ。街中で唱えれば、なんと一瞬でフィールド画面に戻ることができるのだ。最短時間クリアを目指している人向けのテクだね。



⬆障害物があって迂回できないのに、住人が見事なくらいに進路をジャマしてくる。プッツンと切れてしまいそうになったら、〝テレポ〟を唱えてみよう！　あっという間に街の外へ移動できるから、イライラが少しは解消できるかもしれない

➡あっという間にフィールド画面に出ることができたぞ！　でもＭＰのムダ使いだから、ほどほどに



ＦＦⅣ…後半になって行くことのできる洞窟の一つに、ハミングウェイがたくさんいる場所がある。そのうちの一人に話しかけると、道具を売ってくれる。売られている商品は〝エリクサー〟や〝かいじゅうずかん〟など。冒険の後半でもじゅうぶん使えるアイテム類なので、買いだめしておいて損はないぞ。

欄外データバンク

FFⅣ…矢を装備するときは99本までなので、戦闘中になくなってしまうと、なかなかメンドくさい。そこでまず、矢を大量に買いだめしておいて、戦闘中にアイテムのウインドを開いて、100本以上の束にまとめてしまうのだ。表示はバグるけど、ちゃんと合わせた数だけ矢を持ってるぞ。ただし、整頓しないように。

役立ちコマンドデータバンク

東京都・井田勇気

成功率	70%	役立ち度	A

経験値をラクに稼げるオトクな敵キャラ発見!!

封印の洞窟に出る召喚士というモンスターがアルケニーを召喚したら、アルケニーの方だけひたすら倒しまくろう。戦えば戦うだけ経験値が増えていくし、アルケニーもキリがないのでいくらでも経験値を増やすことができる。

↑見よ、この経験値を!! 召喚士はあまり直接攻撃をしてこないから、HPも充分に残ってる。ただ、ボーッと決定ボタンだけ押し続けてると、召喚士にダメージを与えちゃって倒してしまうことになるので、そこんとこに注意してほしい

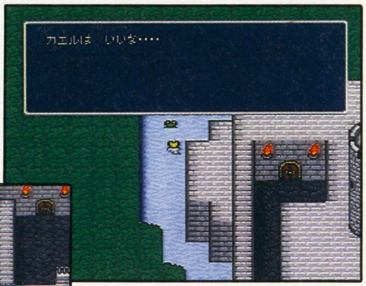
➡このクモ女がアルケニーだ。レビテトさえかけてあれば、全然コワクないザコキャラなのである

山形県・坂崎誠之

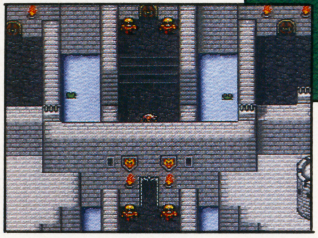
成功率	100%	役立ち度	C

スーイスイ、お堀の中はカエル天国だぴょ〜ん

トロイア城の周囲にある堀には、カエルが気持ちよさそうに泳いでるよね。このカエルたちと話すために、堀に入ることができる。写真の場所で、右か左にズリズリ、と歩くだけのカベぬけ技だ。戦闘に疲れたら試してみて。



↑堀には1匹だけ、人間の言葉を話せるヤツがいるのだ。どうやらトードを自分にかけた魔道士みたい。それならこっちも自分にトードをかけて話せば、会話に実感がこもるってものだ。ま、情報なんか別にないところなんだけどねえ



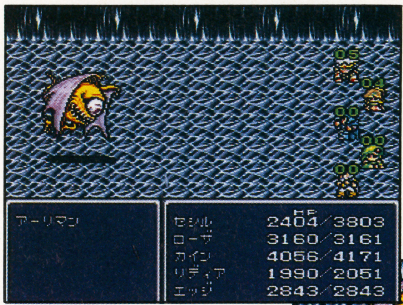
➡この位置なら、右でも左でも堀に出ることができる。全身壁にめりこむ感じっていうのがコツだ

和歌山県・紀州ミカン

成功率	90%	役立ち度	A

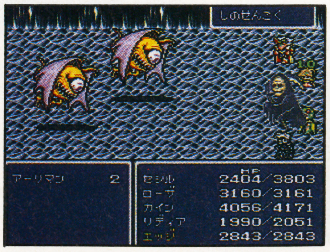
カウントダウンもへっちゃらの不死身技だぞ!

アーリマンというモンスターは、死の宣告という攻撃をしかけてくる。こいつをかけられると、カウントが00になったときに戦闘不能になってしまうんだけど、なんと、それを無視してしまう方法が存在するのだ!! 死の宣告を受けたら、決定ボタンとして設定しているボタンを、ずーっと押し続けるだけ。普通の攻撃しかできないけど、ここはじっとガマンして、とにかく終了まで手を離さないこと。



←ほら、ちゃんとカウント00でも生きているぞ。でも、戦闘が終わるまではやっぱり手を離しちゃいけない。離してしまったらアッサリ戦闘不能になるのだ

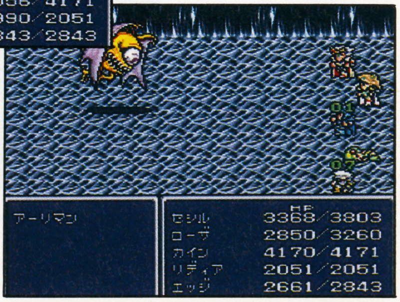
⬇いくら努力をしたところで、運がない時はカウント通りに戦闘不能状態になってしまうこともある。こうなったら『フェニックスの尾』を使うとかして、回復する以外にはない。そのあとでまた決定ボタンを押し続けていると、この技が成功することもあるから、何度もコリずに試してみて。うまくいったらラッキー!



➡この特殊攻撃ってイヤだよなあ。死神がドーンと登場するし、アーリマンを倒す以外に逃れる手がなかったし。でも、この技を使えば大丈夫

決定ボタンを押し続ける

⬅ひたすら決定ボタンを押し続けろ。魔法を使いたくなっても、アイテムを使いたくても、トイレに行きたくても、しばらくは動いちゃダメ!



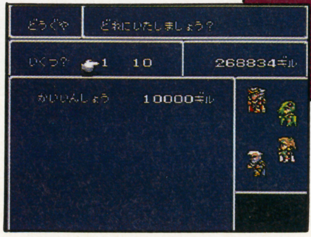
群馬県・和倉翔太

成功率	100%	役立ち度	C

王様になれる会員証で、カワイコちゃん1人占め

トロイアの町には、大きな酒場がある。ここの1Fにいる客の1人が、実は10000ギルもする〝会員証〟を売っているのだ。そしてすぐ近くの壁ぎわの男に〝会員証〟を見せれば、秘密のパブでギャルとお遊びできちゃうぞ。

↑男に案内されてたどりついた先には、たくさんのカワイイ踊り子たちがいた。そしてキミのために思いっきり美しく踊ってくれちゃうのだ。ただそれだけのことで10000ギルも出しちゃうなんてシャクだから、前もってセーブしておこう



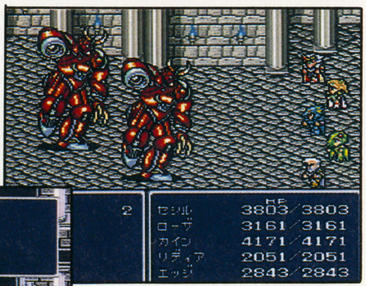
➡酔っぱらいだと思って、こんなに高値をふっかけてくるのかな? でも、男は度胸。えーい買うぞ!!

香川県・花村優香

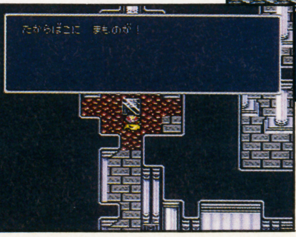
成功率	80%	役立ち度	B

さまよえる魔物たちがひそむ、とある建物の一室

とある場所のHP・ステータス回復地点に行ったら、その一歩手前でAボタンを押してみよう。いきなりモンスターが出現してくるのだ。しかも〝宝箱に魔物が!〟なんてメッセージも出るが、どこにも宝箱なんてないのだ。



↑うへーっ、こんなムサいモンスターが出てくるのか。でも、一生懸命倒したところで、宝箱があったわけじゃないので、お宝を置いてってくれることなんてほとんどナイのだ。ムリに戦ってもごく普通の経験値だけしかもらえないってこと



➡この地点でAボタン。反対側にある同じような場所はダメ。ただし、この技は1回しかできない

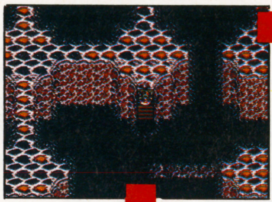
役立ちコマンドデータバンク

その他 成功率 100% 役立ち度 A

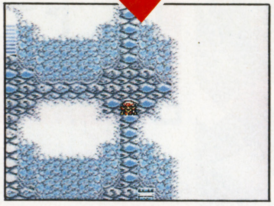
東京都・飯塚学

ダメージを受ける洞窟をレビテトで快進撃だ!!

地底にある、歩くとダメージを受ける洞窟。ちょっと歩いたらすぐにHPを回復させなきゃいけないし、これじゃいくつポーションやMPがあっても足りない！ という人におすすめの技。やり方は簡単で、つまりメニュー画面で白魔法のレビテトをパーティー全体にかけてしまえばいいのだ。すると当然パーティーは宙に浮くから、洞窟内でダメージを受ける事なく歩けるってワケだ。このタイプの洞窟はゲーム中にふたつ登場するから、とっても便利な技だぞ。ただし階が変わると効果が消えるので、そのたびにかけなおそう。

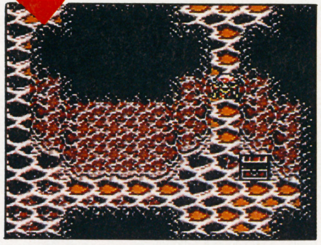


←地底の世界にある洞窟のひとつ。オレンジ色の所が恐怖のダメージゾーンなのだ



←歩いてると画面フラッシュして、一定数のダメージを受ける。出現する敵も強いヤツばかりで、難関のポイントだ

↑そこで登場の白魔法レビテト。フツーは地震攻撃をよけるための魔法なんだけどね



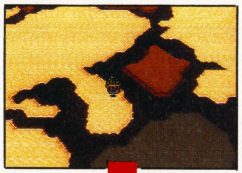
←ホラ、この通り！ 何のダメージも受けないで平気で進めるぞ

その他 成功率 100% 役立ち度 C

茨城県・波岸邦彦

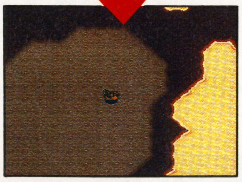
地底の世界で地上のBGMが聞ける技だ！

ある所で、エンタープライズを改造して、ホバー船を運べるようになったら、ホバー船ごと地底の世界に持っていく。エンタープライズから降りたら、すぐホバー船に乗りかえてみよう。すると流れ出すBGMが、なんと地上のフィールドのBGMになってしまうのだ。ホバー船から降りてしまえば、地底のBGMに戻るぞ。役に立つワケじゃないけど一風変わった技なのだ。



←まずホバー船を地底の世界に運んであげてね

地上のBGMが



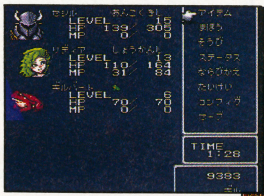
←地上のBGMが、こんな所で聞けちゃうのだ

その他 成功率 80% 役立ち度 B

香川県・本間仁

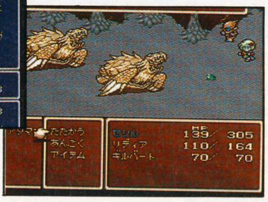
ギルバートの「かえるのうた」は必殺モンだぞ

まず、ギルバートに〝トード〟の魔法をかける。そのあと戦闘シーンに入って、〝うたう〟コマンドを選ぶと、なんと〝かえるのうた〟を歌って、かなりの確率で敵のモンスター1匹を蛙にすることができるのだ。もちろん、蛙になったギルバートは防御力が1だから、HPには気をつけようね。



↑リディアがトードをかけてもいいし、敵の魔法を浴びせてもいい。ギルバートを蛙にしちゃうのだ

↓で、戦闘中、〝うたう〟を選ぶと、かなりの確率でモンスターを蛙にしちゃうのだ。ざまーみろっ！



欄外データバンク

SFC その他 ファイナルファンタジーⅣ

東京都・森下直親

ダメージゾーンでテレポを使ってみようっ!!の巻

SFC—FFⅣ…封印の洞窟にいるイヤーな敵、アサルトドアーを一撃で倒す技。まずアサルトドアーが〝ダーゲッティング〟をしてきたら、標的にされた仲間に光のカーテンか月のカーテンを使おう。特殊攻撃の〝9ディメンション〟がはね返って、アサルトドアーを一撃でやっつける事ができるのだ。

今月の総評

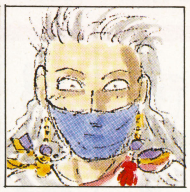
UPA山本

←まだクリアしてない…。エッジを仲間にしてから1ヵ月もそのまま。しみじみ

たまには、ひとつのゲームで特集を組むのもいいね。バラエティーに富んだ内容なので、一度クリアした人も見逃していたところがあったら再挑戦してほしい。今回の技以外にも、コレは！ ってのを見つけた人は報告しておくれ。イージータイプで通用する技かを確認してみるのもいいかもしれないぞ。

さて、次の特集は『ドラクエⅤ』かな。BIGな技が見つかることを祈ろう！

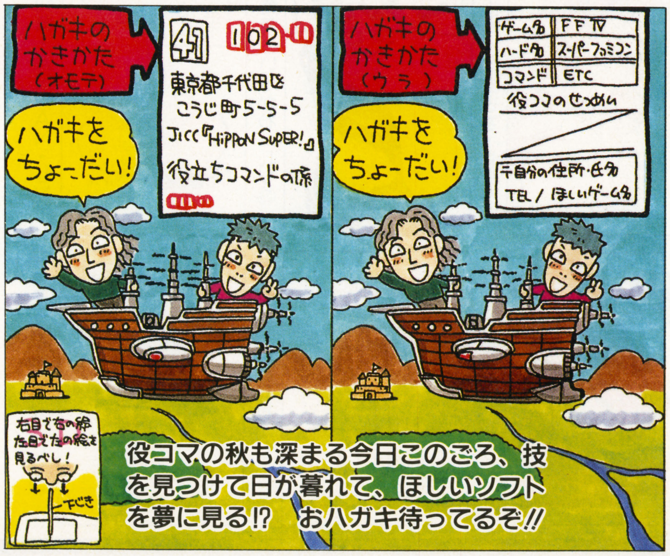
清野ケンジ



←一応、最後の敵には会ったけど、レベルが低すぎてまったく相手になりません

EASY TYPE発売記念としてお送りした今回の『役コマ』。皆さんいかがでしたでしょうか。もうすでに知っている技もあると思いますが、じっくり見てゲームの楽しさにプラスしてもらえたら光栄です。

なんて堅苦しいあいさつは終わり。要はみんなが楽しめ、それでいて役に立つ情報が届けばいいんです。これからも頑張って役に立つ情報を出していくので、みんなも葉書をドンドンくださいね。



BUG BOY CLUB SUPER!
バグボーイクラブスーパー

わー、冬が来ちゃうよー。冬は寒くてヤダよー。寒いときは、爆笑ギャグで心をポカポカあっためよーね。ギャグがすべって余計に寒くなったりして。

大会も後半戦に突入!! バリバリに盛り上がって来たぞ!!

第二回 天下一ギャグ大会 其之四

大会規則

大会に参加するには投稿ブロックにハガキを送るだけでOK！掲載された投稿技には面白さによって経験値が与えられる。半年の間に、一番経験値をためた者が優勝だっ!! 優勝者、成績上位者には超豪華賞品を。載った人全員にはレベルアップ認定バッジをあげちゃうぜっ!! 参加の決まりだけど、住所、氏名、年齢、ペンネームをハガキの表に。ペンネームは10文字までね。各ブロックの経験値は、月を追うごとにアップして行くぞっ!!

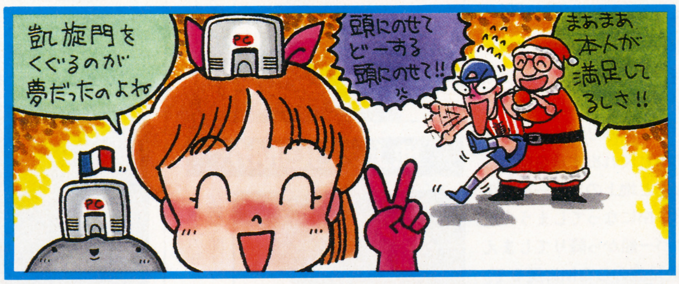
BBSスタッフ 構成・原口一也、竜王は生きていた、よーこ（原、竜、よと略）、かねこ／イラスト・E

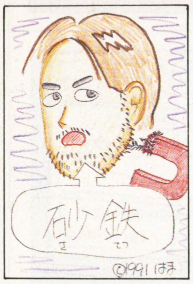
てやんでいっ!! 似てるったら似てるんでいっ!!

スーパー類似ワールド

最優秀賞・7ポイント	会心の一撃賞・5ポイント	通常類似・4ポイント

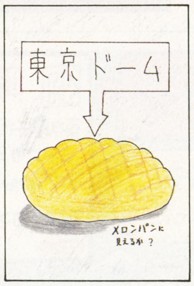
ブロックガイド その辺にころがっている物体をイラストで描いて、全く別のものに見立てちゃおうという視点の逆転ブロック!! 投稿版『宴会の一発芸』みたいなノリでよろしくっ!! 見出しは大きく囲って矢印を引っ張ってちょーだいねっ!!



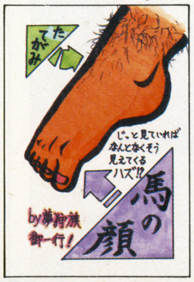


←岡山県・はまきち・LV③

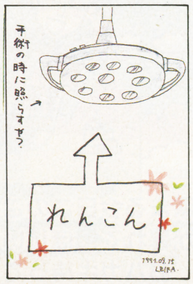
←千葉県・いしかわ・LV③



←高知県・ANPAN・LV②



←静岡県・夢狩族御一行！・LV②

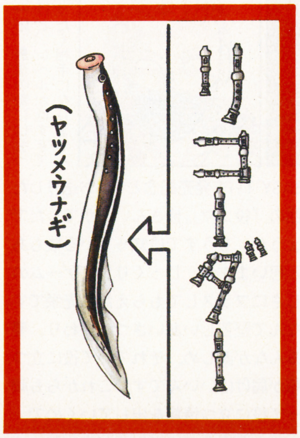


←奈良県・麗羅16世・LV②

←埼玉県・大沢洋介・LV③

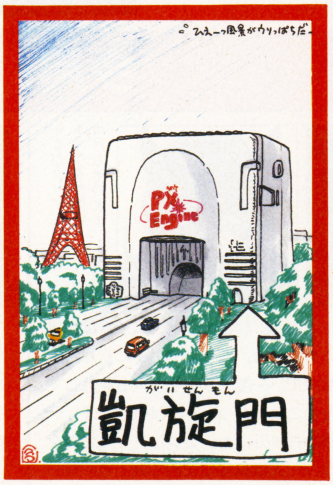
会心の一撃賞

☟㊡・へー、ヤツメウナギって頭がいい魚だったんだな。初めて知ったぜ。
ⓨ・それは"利口だー"でしょ。バーカ。



→静岡県・夢狩族御一行！・LV③

最優秀賞



←東京都・ちゃい三又・LV②

☟原・うまい!! パリのふんいきバッチリだ。
ⓨ・あら!? パリにも東京タワーがあるの？
竜・本当だ。変じゃんか。←原・お前らが変だ。

大食い戦士・原口 最近、ファンタジー好きの人が多いけど、俺はイマイチなんだよな。SFなら好きだけど。だって今うけてるファンタジーって様式美の世界に入ってるじゃん。筒井康隆とか清水義範みたいにアイデアストーリーじゃなきゃ。

一行おたより

うちには母が2人います。どちらが父でしょうか？（三重県・アニスファーム命・LV④）
⬆原・何じゃそりゃ！ ダウンタウンの漫才じゃないんだから。

ザ・形容塾

人の感情をうまくたとえて形容せよ！

最優秀賞・7ポイント
会心の一撃賞・5ポイント
通常形容・3ポイント

ブロックガイド

新しい形容の文章を考えてもらおうというブロック。必ず文頭に、形容のテーマをつけ「～のような～」というパターンで送ろう。もちろんイラスト投稿も大歓迎。載るためのポイントは〝感動〟。これが基本だからね。

⬅最優秀賞でござんす!!

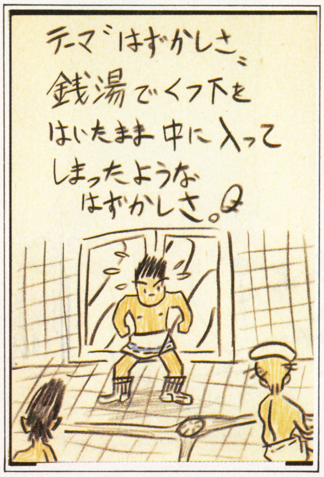
テーマ＝うれしさ

●コンパスを落としたら床につきささったときのようなうれしさ。

愛知県・堀田ゆふいちろふ・LV③

☞竜・万有引力の法則を発見したニュートンの観察力にも似た、この深遠なる感動の世界！ これこそ全学生の共感を得られる素晴アガガ…。舌かんだ。
よ・たまに難しいこと言おうとしてもダメみたいね。

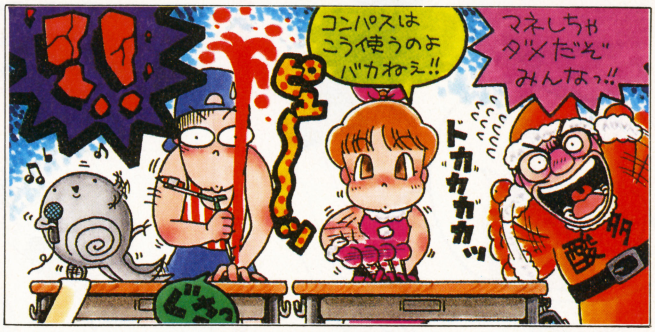
⬇会心の一撃賞



⬆愛媛県・秀ちゃん19号・LV②

☞原・くつ下に穴が開いてたらもっとヒサンだよな。
竜・何だかなー。銭湯行ったことねーからわかんねー。
よ・最近の竜ちゃんは「何だかなー」がログセよね。
竜・何だかなー!!

⬅ここより通常形容



〈テーマ＝『くやしさ』〉
●スイカの種が勢いよく飛ばずに、あごを伝ってしまったときのようなくやしさ。
新潟県・スヌスムリク・LV③

★

〈テーマ＝『はずかしさ』〉
●公衆トイレで手を洗って、ズボンの前に水がはじいてしまい、外に出れなくなったときのようなはずかしさ。
神奈川県・とっつぁん・ダーク・LV①

〈テーマ＝『うれしさ』〉
●街角で見かけたこわそーな犬に、お菓子をあげたら食べてくれたときのような安心感まじりのうれしさ！
愛媛県・CAR－Ⅱ・LV③

★

〈テーマ＝『小気味のよさ』〉
●走っている最中にオナラが出てしまい、屁が「プップププッ」と断続的に排出されていくときのような小気味のよさ。
滋賀県・大聖リース・LV③

➡神奈川県・くろすらいむ・LV③

★

〈テーマ＝『ショック』〉
●大好きな人に「誰かいい子紹介してよ」と言われたときのようなショーック!!
奈良県・麗羅16世・LV②

★

〈テーマ＝『うれしさ』〉
●ふと、空を見上げると雲の動いているところがはっきり見えたときのようなうれしさ。
大阪府・メガロ○ポリス・LV③

⬅兵庫県・おっぱる・LV②

〈テーマ＝『いらだち』〉
●あとちょっとでインスタントラーメンができるときに、電話がかかってきたときのようないらだち。
神奈川県・こなたーる・LV③

★

〈テーマ＝『うれしさ』〉
●行きの電車と帰りの電車で、同じ広告を見たときのようなうれしさ。
群馬県・元祖こぶ平道場・LV③

★

〈テーマ＝『気まずさ』〉
●トンネルの中で大声を出したのを、人に見られたときのような気まずさ。
兵庫県・かわうそ・LV①

★

〈テーマ＝『うれしさ』〉
●外人を見かけて「ハロー」と言ったら「ハロー」と言い返してくれたときのようなうれしさ。
京都府・サンモトウッキー・LV①

➡愛知県・天裕あやこ・LV③

⬅東京都・樹羅ゆりや・LV②

悪の戦士・竜王

なんと、BBSでは来月から第三回大会に向けて新ブロックをドーンと発表していくのだ!! 残念ながら『類似ワールド』は終わっちゃうけど、新ブロックの方にジャカスカ投稿してこいよ!! そんなわけで、よろしくたのむぜ!!

一行おたより

よーこサンの素顔が見たいです。(神奈川県・あやか・LV②)↑(よ)・とびっきりの美人よ。↑(竜)・でも性格に問題が…。↑(原)・お前は人の事いえねぇだろ。

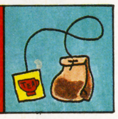
モノの使い方を見直せば笑いも見える

アイテム・リサイクル

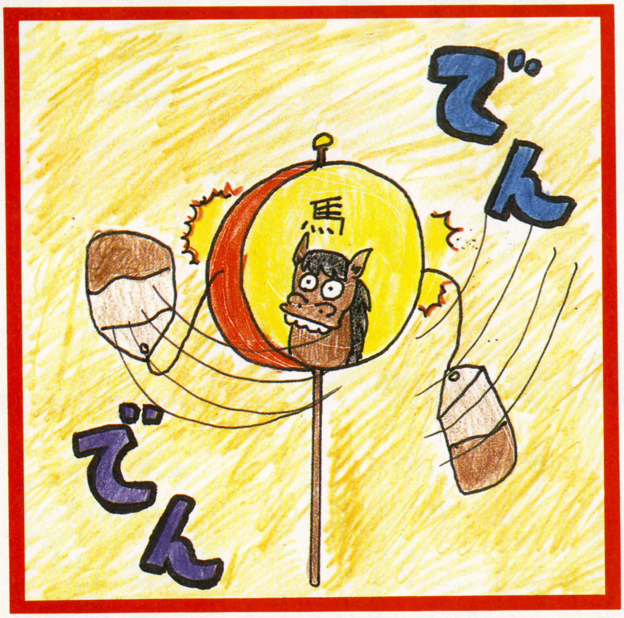
最優秀賞・7ポイント | 会心の一撃賞・5ポイント | 通常あおり・4ポイント

ブロックガイド こんなもんいらねー、使えねーといったアイテムたちの再利用法を考えるブロック。ハガキには図解が必要だぞ。裏面上部を正方形に区切った中に描いてくれい。同時にテーマの方も募集してるんで、こっちも考えてよっ!!

今月のテーマ → 使い終ったティーバッグ



最優秀アイデアなのだ!!



■でんでんだいこの玉代わりにする。

↑鹿児島県・砂かけさあちゃん・LV②

(竜)・今どきでんでん太鼓で遊んでるヤツなんかいねーんじゃねーのか!?

(よ)・ワタシでんでん虫だーい好き!! ←(竜)・でーんでーん、む〜し無〜視!!

会心の一撃賞だよ!!

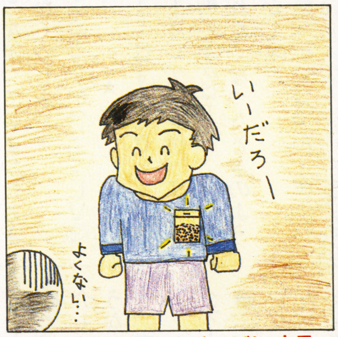
■ズボンのすそにつけて山本リンダする。

↑愛知県・天裕あやこ・LV③

(よ)・ワタシ山本リンダのファンなの!! ウララ〜、ウララ〜!! ねえ、原口さんも竜ちゃんもおどろーよ!! ←(原)&(竜)・オレたちゃついていけん。

■ボクシングの練習用にする。

↑三重県・大王者・LV③

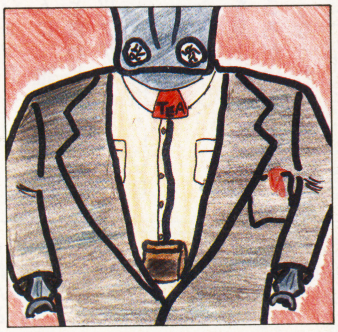


■糸と紙を切ってバッジにする。

↑兵庫県・かわうそ・LV③

■リカちゃん人形のショルダーバッグにする。

↑静岡県・夢狩族御一行/・LV③



■はやりの細いネクタイにする。

↑大阪市・オグリ・ホワイト・LV①

今月の同工多数

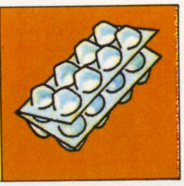
1位・氷のうにする。2位・ハンマー投げに使う。3位・イヤリングにする。以上がベスト3でした。(原)・う〜ん。俺たちの予想通り、やっぱり氷のうが1位だったね。

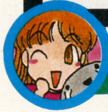
★2月号のテーマ★

タマゴのパック

11月25日必着

さぁ、次のテーマは〝タマゴのパック〟だ。最優秀賞をめざしてアイデアをひねり出してくれ。同工多数にならないよーなヤツをねっ!!





プリティ戦士・よーこ

『駅露天風呂』って知ってる? 電車の切符があれば入れちゃうっていう駅の中の温泉なの。ちなみに長野県は中央本線上諏訪駅。タオルも石けんもみんな駅で売ってるっていうから気がきいてるよね!! これは行くしかないわ!!

一発ギャグをドーンといってみよう

あおりでインパクト

最優秀賞・7ポイント　会心の一撃賞・5ポイント　通常あおり・3ポイント

ブロックガイド でかい活字でスポーツ新聞のあおりのように一発ギャグを載せるブロック。ホラでもだじゃれでも笑えりゃ何でもアリなんだけど、最近はウソあおりを大募集中!!　こんなことがあったら笑えるなって感じで攻めてくれっ。

最優秀賞

宜保愛子 幽体離脱で迷子

↑静岡県・ターキー・LV②

(竜)・うひゃひゃ!!　こりゃマヌケ!!
(原)・宜保愛子ってこのコーナーでは、「写真集発売！」とか「ついに脱ぐ!!」とか、人気あるんだけど、ついに決定版が出たね。インパクトあるもんなあ。

会心の一撃賞

コードレス糸電話 イギリスで特許獲得!!

→埼玉県・大沢洋介・LV③

(原)・言い切られると本当にコードレス糸電話があるような気がしてくるな。
(竜)・何で「イギリスで」なのかよくわかんねー。

ドラゴンクエストV天空の花嫁 婦人団体の抗議で 発売無期延期!!

→北海道・信山☆しんざん・LV③

本日発売!! 放送禁止用語辞典!!

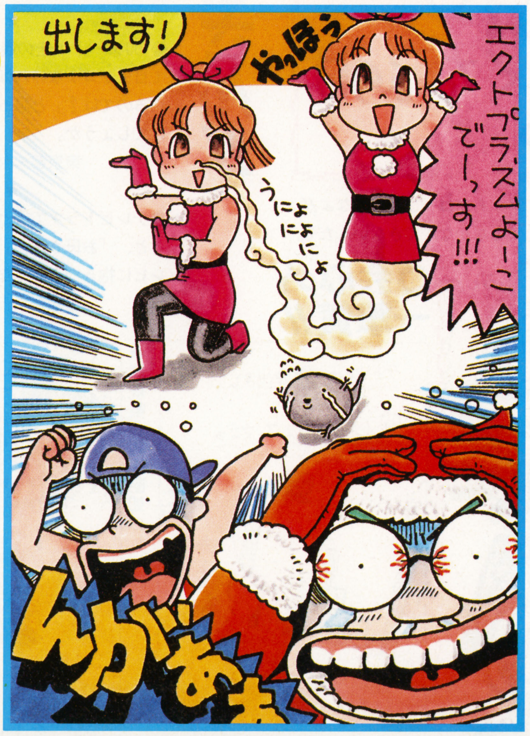
→群馬県・元祖こぶ平道場・LV③

和田アキ子 噴水でウォシュレット

→埼玉県・大沢洋介・LV③

もうチョイあおり　3ポイント

- 落合夫人♡　密林に消える　大阪府・ハタ坊・LV①★
- 全日本早口言葉大会、優勝・山下清　宮崎県・ぷうかJrターボ・LV①★
- DX超合金キューピー人形発売!!　広島県・ばくぜん・LV①★
- 貴花田　史上最年少親方に！　北海道・信山☆しんざん・LV②



一行おたより　このハガキを採用すると『アンケートの「おもしろかったもの」にBBSを書く』という特典がつきます（埼玉県・大沢洋介・LV③）↑(原)・ズルイやつ…。

おたよりスペシャル　『でてこいかねこ』係➡●かねこさんを半蔵門駅で見たような気がします。だって歌いながら歩いてましたから（千葉県・毛利礼智・LV③）●かねこさんなら先日、甲子園球場で見たよ（大阪府・メガロ○ポリス・LV③）⬅(原)・かねこ情報はまだまだ募集中!!

一行おたよりって字数オーバーすると二行おたよりになりますか？ （静岡県・Pバイキング・LV②）

⬆(よ)・その前にボツになると思うんですけど。

やっぱり自分はヘンなヤツだった!?

ふとした衝動

最優秀賞・7ポイント	会心の一撃賞・5ポイント	通常衝動・3ポイント

ブロックガイド 読者の皆さんにもあるだろう、ある場面になるとつい変な行動を起こしてしまうことが。キミたち独自の衝動にかられる場面を書いてほしい。いかに自分はオマヌケであるかを認識したものの勝ちだ。イラスト投稿も歓迎。

最優秀賞だぜ!!おめでとさん!!

⬅千葉県・いしかわ・LV③

(竜)・これ、オレだったら万引きしちゃうな。(原)・あぶねーこと言うなよ!! 俺の服のサイズって3Lだから、万引きしたくてもなかなかできないんだぞ。

●ＦＦⅣでウインドカラーをピンクにし、「人生バラ色！」と言いたくなるのは私だけ？ 岡山県・白雪はんこ・LV②

★

●自転車に乗っていて、急な下り坂に差しかかると、思いっきりペダルをこいで「ソニックな気分だぜ」などと言うのは僕だけでしょうか。 大阪府・色須魅亜・LV③

★

●ソニック・ザ・ヘッジホッグ以外のゲームで、セガのタイトルロゴを見ると自分で「セーガ〜!!」と叫ばずにはいられない。 福岡県・ミンウつんう・LV③

★

●100メートル走の最後のほうで「ここで自分がコケなければみんなの期待を裏切るのでは？」と思ってしまうのは僕だけでしょうか。 東京都・キメラの涙・LV③

★

●テレビドラマで母と子の再会場面があると、「お母さん！」とさけびながらテレビに抱きつきたくなるのってあたしだけ？ 愛知県・天裕あやこ・LV③

●街中に出るとき、赤と白の横しまの服を着てウォーリーしたくなるのはオレだけ？ 静岡県・りょくこ・LV③

★

●トイレで用を足したとき、つい「さわやかになるぅひとぉとき♪」と口ずさみたくなるのは僕だけっスか？ 岡山県・はまきち・LV③

★

●バスの運賃箱にお金を入れたあと、ついでに神様にお祈りしてしまうのってオイラだけか。「彼女ができますように」 愛知県・豊橋海底商店街'91・LV③

★

●神社で賽銭を投げるとき「投げ銭をくらいやがれ!!」と言って投げたくなるのは僕だけ？ 高知県・ANPAN・LV②

★

●猫を見ると思わず「ニャー」と言っちゃいませんか？ 静岡県・Pバイキング・LV②

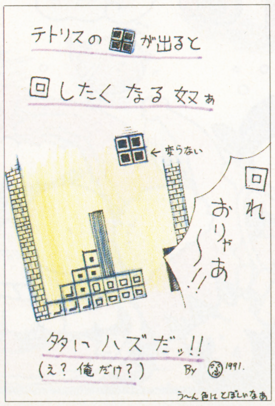
★

●レーザーカラオケの画像に気を取られて歌が歌えなくなる僕。 千葉県・毛利礼智・LV③

会心の一撃賞!!

➡神奈川県・くろすらいむ・LV③

☞(よ)・やっぱり、ディテールにこだわる人はちゃーんと鉛筆を差してグルグル回してくれなくちゃだわ。(竜)・オレは鉛筆の代わりにボールペン入れて壊したことがある。



⬅青森県・村田昭如・LV①

⬅奈良県・麗羅16世・LV③

⬅静岡県・チャルミラ・LV③

おたよりスペシャル (竜)・たまにハガキ大の紙にネタを書いて、何枚も封筒にまとめて送るヤツがいるが、オレはそんなの認めねーぞ！ そんなの載せたら官製ハガキに１枚１枚ネタを書いている人がバカを見るからな。今度からそーゆーのはネタも見ないでボツにするぞっ！

知人がもらしたミョーな疑問を教えて！

知り合いの疑問

最優秀賞・7ポイント　会心の一撃賞・5ポイント　通常疑問・3ポイント

ブロックガイド 知り合いが言っていた、変ちくりんな疑問を報告するブロック!! 疑問の前には必ず、誰の言った言葉かを明記すること。なるべく本人に迷惑のかからないよーに気をつけてね。自分の疑問を送ってきてもボツになっちゃうぞ。

最も優秀な賞と書いて最優秀賞っ!!

●兄の疑問です

「『人生』について悩んでる人がいるけど、国語辞典を見ればすぐ意味がわかるんじゃないのか？」

愛知県・山口寛憲・LV③

竜・オレ、国語辞典なんか使わないからなー。
原・だから大学に落っこちたんじゃないのか？
竜・わっ!! それはナイショにしといてよー!!
よ・やーい!! 竜ちゃんの暗い過去がバレたわね。

会心の一撃賞

●友人A(16)の疑問

「金太郎アメをたてにわると、金太郎の横顔がでてくるのかな？」

千葉県・いしかわ・LV④

よ・えっ!? ワタシの顔が出てくるの？
竜・“よーこ顔”じゃねーよ!! “横顔”だよ!!
原・ああ、なるほど!! “よーこ”と“横”をかけたのか!!
←竜・あんたニブいんでない？

●変わり者Kさんの疑問
「横断歩道があるのに、なんで縦断歩道がないのだろうか？」
新潟県・スヌスムリク・LV③

●友人Mの疑問
「よく物が無数にあるというけど、“無数”ということは、全くないということじゃないの？」
福島県・マモー親衛隊タムラ・LV①

●友人、村山実くんの疑問
「台風一家ってどんな一家なんだろう？」
名古屋市・堀内正栄・LV①

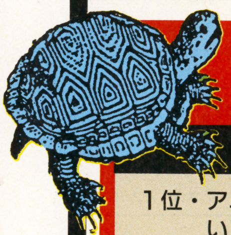
●友人、勝井君の疑問
「『1円を笑う者は1円に泣く』なんて言うけど、1円を見て腹をかかえて大笑いする奴がいるのだろうか？」
愛知県・山口寛憲・LV③

●友人、五右衛門(13歳、仮名)の疑問
「1000円札っていくらで売れるかなー？」
東大阪市・ごいんきょスライム・LV②

●顔見知り、井川の疑問
「みんな床屋に行くと髪の毛がちぢむのはなぜ？」
奈良県・執念さん・LV②

●妹(中1)の疑問
「電話の時報のお姉さんは、いつまでしゃべっているつもりかなぁ」
山口県・六白金星ラプンツェル・LV①

●友人の弟の疑問
「犬や猫って、なぜムダ毛の処理をしないんだろうか？」
奈良県・執念さん・LV③



休息の部屋

優秀戦士ランキング表

順位	名前	ポイント
1位	アニスファーム命 いしかわ	34ポイント
3位	堀田ゆふいちろふ 麗華	28ポイント
5位	山口寛憲	26ポイント
6位	大沢洋介	25ポイント
7位	喜奇木鬼	24ポイント
8位	はあくんだよ 毛利礼智	20ポイント
10位	天裕あやこ はまきち	19ポイント
12位	キメラの涙	18ポイント
12位	ミンウつんう	18ポイント
14位	元祖こぶ平道場 こなたーる DASH・翔、りょくこ	17ポイント
18位	大聖リース 夢狩族御一行／	16ポイント
20位	ぽんぽこりん	15ポイント
21位	スヌスムリク 大王者	14ポイント
23位	くろすらいむ チャルミラ 豊橋海底商品街'91	13ポイント

今月は８位以下が大激戦！ ワリを食ったか、アニスファーム命くんが今月３ポイントの間に、いしかわサンが同点首位に立つ！ さあ優勝の行方がわからなくなった。優勝決定まであと２ヵ月、今からどれだけ投稿するかが勝負！

レベルUP表

LV	POINT
レベル1	1ポイント
レベル2	5ポイント
レベル3	10ポイント
レベル4	30ポイント
レベル5	50ポイント
レベル6	80ポイント

おハガキのあて先

〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
JICC出版局「HIPPON SUPER！」
BBS 「各ブロック」の係
（「 」内はブロック名を入れてね！）

一行おたより

女のコがんばれっ！ 白雪はんこサンに続けっ!!（岐阜県・レオナ・LV②）
⬆竜・そーだ、そーだ!! オレも女の子を応援しちゃうぞ!! かわいー子をね。

つい言っちゃいがちな間違った言い回し　急に急ぐ（石川県・くろすマークII・LV①）
←原・一言、あるある。ついにコーナー化したこのシリーズ。月に一本しか載らないが、自信のあるヤツはかかってこーい!! 3ポイントあげるぞ。

ドラゴンクエスト マスターズクラブ

DRAGON QUEST MASTER'S CLUB

お待たせ、フィナの旅が再開です。味方ばかりでなく、敵の心情変化もおもしろくなってきたのでどーぞお楽しみください。

DQマスターズクラブ主催
誌上RPG・第2部

闇の呼び声 6

——選ばれし者たちの伝説——

STORY

闇を封印する旅に出たフィナは、3人いると言われている"選ばれし者"の1人。仲間を捜すため、闇の正体をつきとめるため、ラドとアレンとともに旅を続けているのだ。前に立ち寄った町、ドルトミンクで忍者砦の利尾愛が味方になってくれると告げられ、砦の近くまでやってきた。しかし、そこで傷ついた少女を発見、なんとか手当てをしてあげたいのだが…。

1
忍者砦に向かう途中、赤い髪の少女を助けたフィナたち。さらに進むと道が分かれていた。
「忍者砦はこのまままっすぐだけど？」
クリスタルボールをのぞきながらラドがフィナに話しかけた。
「でも、先にこの子の手当てをしなきゃ」
「そうだな……」
　このまままっすぐ進む　—㉑へ
　違う道へ行く　—⑨へ

No.0083　京都府・風紋スライム

2
フィナたちは北の町に向かうことにした。おや？　アレンもついてきたぞ。
「なんだよアレンー。ハサム王城に向かうんじゃないの？」
「後で行く。とりあえずはギャルと一緒に冒険したいかなっ」
「ねえ、なんでハサム王城に行きたいの？」
「ハサムの姫がさ、青い髪のすっげー美人なんだ。ちょっと落としたくてね。この宝石をプレゼントするのさ～」
「それって……盗んだやつ……」
「そーだよ？」
なんてヤツだっ!!　—㉝へ

No.0786　新潟県・ぷるりん

3
そこには老人がいた。
「光の玉のかけらは、ほとんど敵に奪われてしまったらしいぞ、ふーっひょっひょ」　—⑮へ

No.0787　秋田県・かっぱのマキ

4
「そうそう、言い忘れてたけど私たち忍者一族に伝わっている伝承の中に『闇に覆われし時、太陽、月、星の恵みを受けし者現われ、世界を導かん』という部分があるの。あなたたちの役に立つんじゃないかしら」—⑮へ

No.0481　東京都・佐伯ＭＡＲＩ

5
その頃、メーディルのもとへ、アルス、ドーリー、ベルドの3人衆が集められていた。
「闇の帝王の封印をとく邪雲はまだみつからぬのか。残すはひとつなのだ！」
「恐れながら、雲という性質上なかなか手がかりがつかみづらく……」
「黙れ、ベルド！　言い訳はゆるさん！」
「はっ」
「アルス、おまえが選ばれし者と呼ぶ娘、闇の帝王の復活を妨害しようとしているが」
「既にエイリュウを差し向けてあります」
「生け捕りにせよ」
「はっ」
「ドーリー、おまえは引続き邪雲を探すとともに、アルスに手を貸してやるがいい」
「かしこまりました。しかしアルス殿もたかが小娘ひとりに……。優秀な部下をお持ちですのね、おほほほ」
「……」　—㉕へ

No.0788　鳥取県・ルビスのおなか

6
敵でもないのに倒してしまった。
—⑫へ

No.0789　埼玉県・チョコボボール

7
「私はドルトミンクから帰ってきたところだったわ。突然襲われてしまって……」
襲ってきたのは赤い髪の少女だった。利尾愛が少女に追い詰められていると、魔剣士が助けに入ってきた。
「シルヴィア!!　貴様フィナたちを追うばかりでなく、忍者砦にも手を出したか!!」
「邪魔だてするな、ヴァユ!!　この裏切者が!!」
そこまで話すと利尾愛は目を伏せた。
「あのヴァユという男、あなたたちの味方じゃないの？」　—⑪へ

No.0245　熊本県・冒険王

8
そこには賢者がいた。
「闇の出現を予言した賢者の伝説なら、ハサム王に聞くがよい。ハサム王城に向かうのだ」　—⑮へ

No.0790　兵庫県・トントカイモ

9
きみは道に迷ってしまったようだ。敵に襲われ、傷を負ってしまったとき…。さすらいの吟遊詩人があらわれた！　ラッキー！　—㉗へ

No.0536　北海道・スズーナ

10
「…ふーん。それで旅をしているのかー。若いのに立派だねー。
　そういえば嬢ちゃんの話と関係あるかどうかは知らないけど、北の町レアムでは冬でもないのに雪が降り始めたってうわさだ。なんでも山から白い竜が降りてきたせいとか……」
フィナは礼を言って別れた。　—⑮へ

No.0128　秋田県・ＹＡＭＡＱ３

11
利尾愛は灰色の箱を取り出した。
「これをフィナにあげるわ。ハサム王からあずかったものなの」
フィナは小箱を開けた。そこには光輝く水晶の破片が入っていた。
「これは……」
「そう、"王国の水晶（マルクトクリスタル）"よ。光の玉のかけらなの。シルヴィアはこれを狙ったのね」
「ありがとう……」　—④へ

No.0791　高知県・おはなしリカちゃん

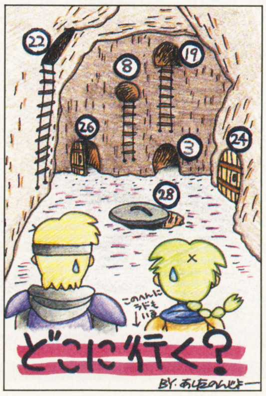
12
しばらく歩いていると、山のような巨岩が行く手を塞いだ。
「なんじゃこりゃ」
「ぼくひとっとびして向こうを見てくる」
「ちょっと待って！」
男が近付いてくる……。　—⑳へ

No.0792　栃木県・私が思うに

13
No.0793　秋田県・鉄火のマキ

14
No.0481　東京都・緋水ＭＡＲＩ

15
No.0794　青森県・あしたのんじょー



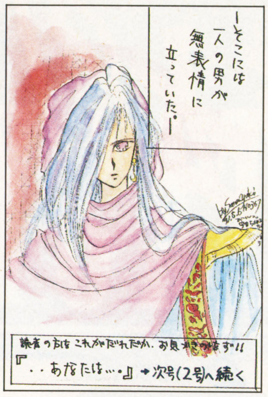
16
No.0189　京都府・Ｍ

17

No.0757 北海道・ジャンケンパパ

18

No.0361 静岡県・結城さな



19

美少年が迫ってきた。
「黒き星(ブラックスター)って知ってる？ 他人の心を操れるんだよ。もとは光の玉のかけらだったらしいんだけど。心を闇に奪われたものが手にすると黒き星にかわるんだって」
美少年はひとしきりしゃべると、どこかへ消えてしまった。ちぇっ……。 ―⑮へ

No.0795 秋田県・くっぱのガキ

20

「ここはそなたたちの来る場所ではない」
男はフィナたちの前に立ち塞がったが、アレンが連れている赤い髪の少女を見ると、急に態度を変えた。
「利尾愛様……!!」
「そこで倒れてたんだけどさ」
「こちらに忍者砦があります。利尾愛様をそこまでお連れしてください!!」
フィナたちは忍者砦へ向かった。 ―⑤へ

No.0759 神奈川県・おほほほほ

21

「フィナ、あそこに冒険者風の人がいるよ。話しかけてみよう」
話しかける。 ―㉙へ
戦う。 ―⑥へ

No.0586 東京都・めりん

22

老人が本を読んでいる。
「あの……」
「お主は先程選ばれし者と呼ばれていた……。ひとついいことを教えてやろう。ここの近くに〝太陽の剣〟〝太陽の防具〟と呼ばれている装備があるらしい。選ばれし者なら使いこなせよう。北の町の方にあるらしいぞ。探してみるがいい」 ―⑮へ

No.0786 新潟県・ぶるりん

23

「信じよう。私についてきてくれ」 ―⑤へ

No.0796 山形県・パチパチ

24

そこには利尾愛が床に伏していた。フィナたちを見ると、利尾愛は半身を起こした。 ―⑯へ

No.0797 岐阜県・流沙珠

25

忍者砦にたどりついたフィナたちは、広い場所に立ちすくんでいた。すると娘が近寄ってきた。
「先刻は利尾愛様を助けていただきどうもありがとうございました。占い師によると、フィナ様は選ばれし者とか。それを見込んで、お頭がお話があるとのことです」
お頭は〝闇〟について何か知っていそうだぞ。3人は別の部屋に案内された。 ―㉛へ

No.0134 鹿児島県・生田修

26

出口です。もうこの町に思い残すことはないですか？
ある。 ―⑮へ
ない。 ―⑭へ

No.0798 神奈川県・速斗

27

「東だ。東へ行かんかい」
そういうと男は去って行った。
仕方ない東へ行こう。 ―⑫へ

No.0218 宮城県・二寸法師

28

あやしげな老婆がいる。
話しかける。 ―⑩へ
逃げ出す。 ―㉚へ

No.0213 東京都・あん子

29

「貴様、何者だ」
男は警戒している。なんとか穏便にすませたいのだが。
フィナが話す。 ―㉓へ
少女を見せる。 ―㉜へ

No.0799 長崎県・下手海堂

30

「逃げるとは失礼な！」
フィナたちはアストロンをかけられ、動けなくなってしまった。
ぬぬっ、こやつ勇者か!? ―⑩へ

No.0724 山梨県・じゅうじゅう

31

そこには忍者の頭がいた。
「まずは娘の利尾愛を助けてくれた礼を言おう」
「娘!?」
「ほほぉー、すると母親似ってわけだな」
「アレンは黙ってなよっ」
「利尾愛が会いたがっていた。後で会ってきてもらえぬか？」 ―⑬へ

No.0800 佐賀県・くのいち

32

「利尾愛様!!」
男は赤い髪の少女をひったくるようにして抱えると、すごい勢いで駆け出した。フィナたちも後にしたがう。なんと男は忍者砦に駆け込んだ。
「お主たちもついて参れ！」 ―⑤へ

No.0023 岡山県・クイーンスライム

33

その時フィナは何者かの気配を感じた。そして恐怖心と不安におののきながらゆっくりと振り返った。そこには……。 ―⑱へ

No.0584 滋賀県・アブラハムIII

DRAGON QUEST 友の会 外から見たドラクエ

今回はゲーム外でのドラクエに関するハガキを集めてみたのだ。

コンサートに行ったのさ

コンサート、大大大一っ感動でした！ アンコールにドラクエIIIの『そして伝説へ…』(注：エンディングです)が出たとき、泣きたくなる程うれしかったー！ 来年も絶対行くぞー！
ところで、コンサート会場にアリーナとIIIの女武闘家の格好をした人がいました。来年行くときは、コスチューム着ていってやるー!!

No.0801 愛知県・ろざりぃ

やっぱ目立つならマーニャの格好をおススメ。女勇者も可。

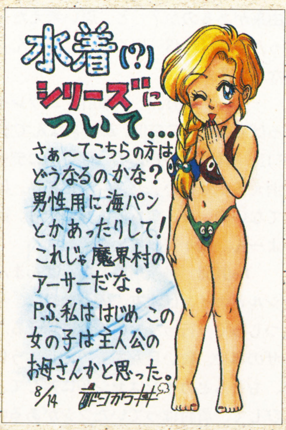
ウラ技発見？

え〜っと、IIIで発見したのでI、II、IVで通用するかはわからないんだけど…。ファミリートレーナーを接続してプレイすると、敵に会う確率がすっごくへる！ ゼヒ試してみてね。

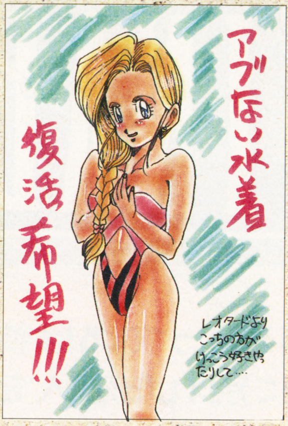
No.0802 大阪府・孫峰亜

まじ？ いま手元にファミトレがないんだよな、帰ったらやろう。

▶No.0158 静岡県・テドンかつ丼



▶No.0149 東京都・ばくはつ五郎



V発売スケジュール

僕の予想するV発売日までのスケジュール、行ってみましょう！
●'91年12月 J誌とG誌に新しい画面写真発表。同時に敵キャラ2〜3体も公開。
●'92年1月 画面写真がいくつか各誌に載るようになるが、イベントについては何の説明もなし。各誌で写真に基づいたイベント予想が活発化。
●3月 新呪文や基本システム発表。ここで初めてAIの搭載が明らかに。
●4月 あらかた完成。バランス調整に入る。容量10メガ。発売日11月と発表。
●8月 迷宮入りしていたバランス調整がようやく終了。予定より2ヵ月遅れの完成。発売日を'93年1月に変更。あわせて、価格9300円と発表。
●9月 発売日を1月24日と最終決定。
●'93年1月 ようやく発売。予約完売、大きな混乱なし。
これは9月の時点でたてた予想です。発売時期を皆の予想より大幅に遅らせたのがミソですが、大ハズレの可能性も…。

No.0803 千葉県・笹西三択

こんなに発売日延ばされたら編集部は……トホホホ……。

★★★募集★★★

フィナたちの背後に立つ男。彼は味方か？ 敵か？ そして、北の町レアムでは何が起こるのか？ 今回のストーリーを細かくチェックして、ハガキをお願いします。中継ぎのハガキもいいけど、ストーリーを進行させるようなハガキも歓迎してますので、そこんとこよろしく!! 20日頃までに投函してくれればＯＫだよ。

誌上ＲＰＧ・友の会ともに募集中!!
次号は友の会の特集になります。
※友の会へは「ＤＱマスターズ友の会」係へよろしくね!!

◀No.0288 宮城県・ITE

第5回 ファイナルファンタジーファン大集合！

FINAL FANTASY 竜騎士団

ファイナル・ファンタジーナイツ

人気投票〆切迫る！

全国からたくさんの投票を頂いている「ＦＦナイツ人気投票」の締切りが迫っています。君の一票がものを言うこの企画。ハガキに自分のいちおしキャラクターを明記して、11月11日までに送って下さい。当日消印有効さ！

11月ってのは物悲しい季節よね。夏に別れた恋人を思い出しては涙にくれる。そんな私は只今恋人募集中。誰か私を拾ってちょーだいな！　セシル様！　私はここよ！

それでも私は彼が

ブタになってしまったセシル様…。それでも私は彼が好き！　じゃないわ！「秋は食べ物がおいしいわ」なんて言ってたツケが、今頃になって腰回りにやってきた私。現在ダイエット中。

←No.0136 福岡県 松山清治
デブ男は嫌いだ！ マッチョは許す。

FFナイツ FFシリーズ おおいに語り、ＦＦⅣの感想をビシビシのべるのコーナー!!

★海明寺裕二様のファイナルファンタジー（ＪＩＣＣ出版局刊980円）が好きなので、そのパーティーで『ＦＦⅢ』をプレイしたらバハムート同士で交戦するはめになってしまった…。まいったな…。

No0155　新潟県　潮塚おまえ

★俺はついに見つけたぞおおお！　召喚魔法の「ゴブリン」を！　弱いけど、おちゃめなゴブリンパンチでいっ！

No0156　兵庫県　バロンのつのぶえ

★『ＦＦⅡ』について。以前某雑誌でＦＦの特集を組んだとき、『ＦＦⅡ』でフリオニールたちのＨＰが7000だの8000だのになっていました。こんなに高いＨＰがなくても皇帝は倒せますよ。そこまでＨＰを上げる根気は、僕にはありません。編集部の人達って実はゲームが下手なのでは…。

No0157　神奈川県　サパー星人

★ゴルベーザのＨＰは2943で動かない。なにか由来があるのか？　と、思い考えたら、わかったぞ！「2943→にくしみ」うーん。深いな。発見だ。

No0130　大阪府　ムウレイ

★やっぱり私は『ＦＦⅢ』が好きなんです。『ＦＦⅡ』も好き。『ＦＦⅠ』はすぐにデータが消えるから嫌い。グスン。『ＦＦⅣ』はもってないの。ＳＦＣもってないから。欲しいよーん。誰か買ってえ〜！

No0158　神奈川県　あんぱんまん

★セシルとカインは親友…の筈なのに、今ひとつしっくり行ってないように思える。ローザの事や、負い目もあるのでしょうけれど、もともとカインはセシルに対して、背のびして、肩肘はっていたフシがあるのでは…。それよりもエッジに対しての方がカインはくだけていた様に感じる。この２人はお互いにけなし合いながら、いざとなったら協力しあっていけるのではないでしょうか。いかがなもんでしょ。皆様。

No0159　大阪府　TEMPLE

★『ＦＦⅡ』であれだけ猛威を奮ったアダマンタイン。『ＦＦⅢ』では一匹しか出てこなかった。あれは恐らく「乱獲による輸入規制」のせいでは!?　ベッコウがたくさん取れそうだと思いませんか？ちなみに『ＦＦⅢ』の奴は寒さに強いぞ。南極の風を使っても50位のダメージしか与えられないゾ。

No0160　栃木県　みすさぶ

★あのですね、私ね、魔導船がどうしてもエビに見えてしまうんです。クジラという意見もありますが、最初に見た時「な、なんだ！この巨大なエビは！」と思ってしまってから「うわーエビが空を飛んでるうー！」とわめいています。でも、エビに見えているのは私だけではない筈だ！　と睨んでいます！　私だけかな？

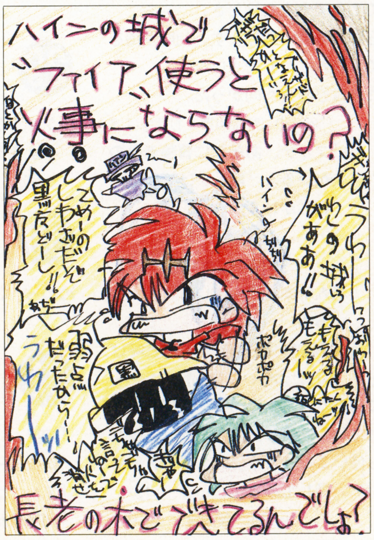
No0161　愛知県　なじゃ

★『ＦＦⅣ』をクリアした人ならわかると思うが、『ＦＦⅣ』は悲しいことが多い。と、思いきや、実際に死ぬ奴は少ないのである。リディアはリヴァイア○ンに飲込まれたが生きていた。シドも爆発したのに生きていた。ギルバートは渦に巻込まれたが生きていた。ヤンも爆発したのに生きていた。パロムとポロムは長老に助けてもらった。ところがテラだけはメテオを使って死んだ。仲間になる奴で死んだのはテラだけ。アンナがいるから、とは言っても、そこまで助かるのだったら、テラだって助けてあげてもよかったのではないか？　なんだか気の毒だ。

No0162　愛知県　リチャードマン

★『ＦＦⅣ』は素晴らしかった。だが、戦闘システムが、期待はずれだった。唯一良かったのが、使用魔法によって時間に差があるところ。メインのＡＴＢも、ウエイトからアクティブにしてもほとんど違いを感じなかったし、素早さが違っても味方キャラは順番通り。「速い」と感じたのは味方がバーサクした時くらいだ。後は敵が速いだけで、ターン制の廃止もあまり成功していないと思う。敵も攻撃パターンを変えるっていうけど、その隠れ攻撃を受けないパターンを作ってしまう。こういったパターン地獄から脱出する方法はないのか？

No0163　神奈川県　蓮



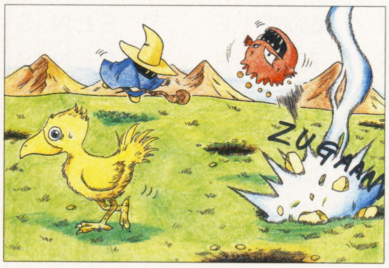
←No.165 大阪府 かいむりと
確かに！ 長老の木で出来てるんだもの、火事になって当然よね。鋭い！

↑No.164　東京都　ちゃい三又
こ、こわい！　怖すぎる。フリオニールってこんなに恐ろしい人だった？

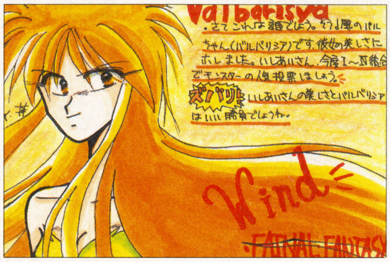
FINAL 美 FANTASY 術 MUSIUM 館

最近イラストはがきがパワーダウン。勉強ばっかりしてないで、イラスト描いて送ってね！

先月「ちったあ勉強しなさいよね」なんて言ってしまったためか、最近イラストはがきの数が少ないのよね。勉強の合間に気合いを入れてイラスト描いてちょうだいな。よろしくねん。



↑No.166　三重県　中村健太郎
チョコボの表情がとても良い。今月の大賞は君に決定！



↑No.167　東京都 小早川るみ
はい。やりましょう。モンスターの人気投票やるぞ！

↑No.168　千葉県　ひつじめめこ
セシルはきっと子供好き？

今月の汚臭いで賞

★ヤンのズボンのニコチャンマークプリントは一体なんなのだろう。それを考えると夜も眠れない。いしあいさん、教えて！

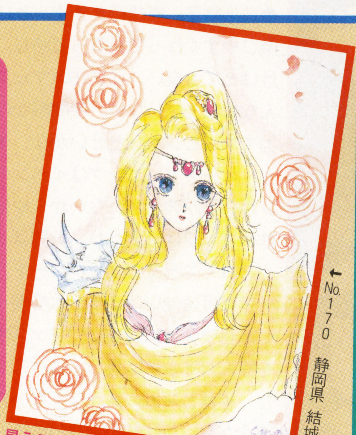
No.171　東京都　岩月北斗

☆何でそんな事がわかんないのよ。全く。あれはね、ヤンの奥さんが子供の服を作った時に余った布で「だんなのズボンも作ってあげましょ」って作ったものなのよ。で、奥さんの尻に敷かれているヤンはズボン着用を拒否できなかったの。あのセンス、実はヤンの奥さんのものなのよ。わかった？

と、いうわけで、FF登場人物にまつわるくだらない嘘話、想像話を募集するよん。

↑No.169　愛媛県　秀ちゃん19号
ミンウ…。こんなに汚くなっちゃって。汗臭い男は嫌いよ。

今月の♥おとめのキッス♥



↑No.170　静岡県　結城さな
見えそうで、見えないローザの胸元。

ナイツ様のアイデア

★〝ホバー船を捜せ！〟

『FFⅣ』の世界（地上、地下）のすべてに行けるようになったホバー船を用意します。次に、友人などに頼んでホバー船をどこかに置いてきてもらいます。そして、どこにホバー船があるのか捜す。スタートはバロン城。制限時間を決めてやってみて下さい。けっこう盛上がるんだよ。

No.0009　東京都　まじゃ

☆考える事は皆一緒。私もやってる

ガッツぶっ込み、FFレポート大公開！

★『FFⅣ』圧縮攻略レポート

いろんな裏技を使ったり、洞窟では最短ルートを通ったり、リディアの召喚魔法が6コのままだったけどクリアしました。ポイントは序盤はいかにセシルひとりでボスキャラを倒すか、中盤はいかに宝箱をとらずに進むか、です。試練の山で20分、マリオネイターで20分稼げば、中盤以降、ザコキャラと戦う必要は、ほとんどありません。ヘッヘッヘ。すごいでしょ。

No.172　茨城県　カカキッシ

★マザーボムを倒した時のLVです。

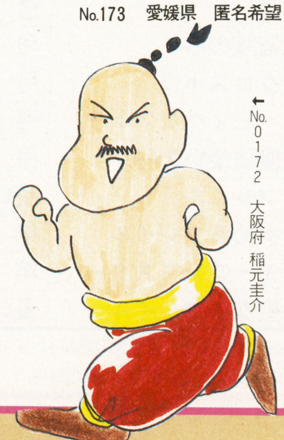
セシル　＊23　　ローザ　＊26
リディア＊26　　ギルバート＊20
ヤン　　＊10
TIME　＊6：17

マザーボムに会ったら、まずダメージを与えずにスローを何回もかけて、極限まで動きを遅くします。次に相手の攻撃のタイミングを見て、攻撃します。

リディア＊バイオ
ローザ　＊バーサク（セシル、ヤン、ギルバートの順番）

巨大化してもギリギリのところで倒せます。マザーボムのHPは異常に高いので、バーサク無しや、チョコボキック程度で倒すのは、まず不可能です。リディアはファイラ、ブリザラ、サンダラを子供のうちは覚えないので、どうしてもバイオが必要です。ローザのLVはもう少し低くても、平気です。

No.173　愛媛県　匿名希望



↑No.0172　大阪府　稲元圭介
ヤンのイラストの中でも一番キュートだったのがこれ。空豆形の顔がGOOD！です。

SaGaの部屋

★『魔界塔士SaGa』は、クリスタルを集めて楽園を探す旅でした。そして『SaGa2』ではガーディアンが「大佐は4つのクリスタルを守ってきた」と言ってました。『魔界塔士SaGa』の主役が『SaGa 2』の大佐という事になります。『SaGa 2』のエンディングで〝三種の神器〟を集める。って言ってた。『SaGa 3』ではそのまた息子が旅に出る。『SaGa』の世界は親子関係で成立しているんです。

No.0081　静岡県　黒チョコボ

↑No.0058　北海道　なかしおかいん
受験生です。と、いうなかしお。がんばってね！

あなたの意見をお待ちしていますわ

冒頭でもお知らせしたように、人気投票の締切りはもうすぐです！　イラストはがき、FFシリーズ嘘話、シリーズを語るはがき、感想文、他、ジャンルを問わずにナイツのおはがき大募集！　そろそろ年賀状も欲しいですわん。

↑No.174　京都府　はにー
そーゆーわけなの。ハガキを送ってね

Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

そして

しかし

投稿のネタ26分類

A．思い出　N．スクープ
B．攻略法　O．生態図鑑
C．裏ワザ　P．言葉遊び
D．イラスト　Q．評論
E．写真　R．俳句・短歌
F．感想　S．笑える話
G．成功例　T．悲しい話
H．失敗談　U．希望
I．新発見　V．意見
J．質問　W．データ
K．回答　X．企画
L．私の主張　Y．お知らせ
M．パソコン情報　Z．その他

急に寒くなって、知っていながら油断しておろかなカゼをひいてしまう人がちらほらなこの季節、いかがお過ごしでしょうか。すでにみなさんちらちらと右の方ばっかり見ちゃってることでしょうね。あらまあいやだわ。ゲームボーイ版やってますか？今回はグリコ並みのおまけ付きですよ。

Z-252 ゲームボーイ版の感想どえす

😊10月1日に発売された「ウィザードリィ・外伝Ⅰ」の遊後感想文が何点か届けられている。早速ダイジェスト！

●買ってプレイしてみた。すごいと思ったのはコマンド関係で、スムーズ。その他の操作性だけでも、他のゲームボーイ作品を圧倒している。戦闘中の効果音は、初めのうちはいやだったが、このゲームではそれがスピードを妨げていない。これ賛成（長野県・徳永道昭）

●前半終了、感想行きます。とにかく遊びやすく作ってあるって感じ。操作性はとても良い。16×16のマップはそんなに狭く感じない。手間暇かけて自力でマッピングしたせいかな。そうそう、オートマッピングはイベントやテレポートが表示されないからやはり自作のマップは必要だね。戦闘はとにかくスゴくて呪文のオンパレード。パーティに魔法使いは必ず2人必要って感じ。召喚魔法は面白い。ファズボールを呼んだときには思わずコケてしまった。それとマカニトがなくなったのは残念だな。（新潟県・グレたでーもん）

●外伝買いました。店でもらったレシートを見たら「ウィタードリー」なんて書いてありました。間違っちゃダメッすよ。「ウィザードリィ」でしょ。まったく…。（埼玉県・たるまる）

●このために買ったゲームボーイ本体はやっぱりムダじゃなかった！　もう最高。最初は少し慣れなくて画面も見づらいかな…とか思ったけど、いつの間にかそんなことはどこかに飛んでいってしまい、心底気に入っています。あくまでムードをそこなわずに、でもその中にビジュアルを取り入れたり、あとレベルも少し上がりやすくなってるみたいだし、遊びやすさという点を追求しているところなども、すごく練られていていいと思います。新呪文もとてもおもしろい。ソコルディを唱えてはじめてグレーターデーモンが現れて、マウジウツにティルトウェイトを唱えていったときはさすがにびっくり‼　なんか目の覚めるような思いでした。（千葉県・Loon Jr.）

😊今号のテク道場でピックアップしているので参考に。で今回のサービスは初期装備以外の全ての武器リスト。力強い資料でしょ。見てちょ。

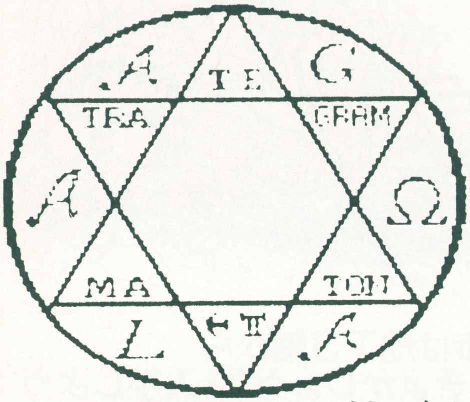
名　称	不確定名	売却価格	装備できる職業	長
メイス	メイス	50GP	F P BSLN	S
沈黙の杖	杖	2500GP	MP B L	S
大地の杖	棒	2500GP	MP BS	S
まじないの杖	棒	4000GP	MP B	S
いかづちの杖	杖	4000GP	MP B	S
死神の杖	棒	4000GP	MP B	S
盗賊の短刀	短刀	25000GP	T N	S
バゼラード	ソード	750GP	F T SLN	S
カットラス	ソード	3500GP	F T SLN	S
切裂きの剣	ソード	750GP	F SLN	S
真っ二つの剣	ソード	2500GP	F SLN	S
カシナートの剣	ソード	10000GP	F SLN	S
ファイアーソード	ソード	5000GP	F SLN	S
エクスカリバー	ソード	75000GP	F L	S
ウインドソード	ソード	15000GP	M	S
悪のサーベル	ソード	15000GP	F SLN	S
なまくらな剣	ソード	850GP	F SLN	S
首切りの剣	ソード	2500GP	F SLN	S
嵐を呼ぶ剣	ソード	7000GP	F SLN	S
ハンドアックス	斧	90GP	F SLN	S
バトルアックス	斧	850GP	F SLN	S
グレートアックス	斧	4250GP	F SLN	S
死を呼ぶ斧	斧	4250GP	F SLN	S
刀	ソード	850GP	S N	S
達人の刀	ソード	7000GP	S	S
村正	武器	75000GP	S	S
手裏剣	武器	50000GP	N	S
槍	長い棒	125GP	F SLN	L
ウォーハンマー	ハンマー	200GP	F L	L
ハルバード	長い棒	1250GP	F SLN	L
ファウストハルバード	長い棒	5000GP	F SLN	L
バルダッシュ	ハンマー	5000GP	F SLN	L
ニョルニールハンマー	ハンマー	25000GP	F	L
ガングニールスピアー	長い棒	50000GP	F SLN	L
弓	弓	150GP	F SLN	L
盗賊の弓	弓	300GP	F T SLN	L
クロスボウ	弓	1250GP	F T SLN	L
ヘビィクロスボウ	弓	6000GP	F T SLN	L
魔法使いの弓	弓	6000GP	M	L
フレイル	長い棒	200GP	P B	L
病めるフレイル	竿	1000GP	F P BSLN	L
モーニングスター	竿	1000GP	F P BSLN	L
聖なるフレイル	長い棒	3750GP	P B	L

※表内職業略F=戦士、M=魔法使い、P=僧侶、T=盗賊、B=ビショップ、S=侍、L=ロード、N=忍者／武器の長さはS=短距離用、L=長距離用。

都内某所にあるK坂。きらびやかなネオンと人々の喧騒に紛れて、低い声で奇妙な話し声が漏れてくる。声の主は、男とも女とも……。サバトが明日上野で…………あいつとの合体は………ディーバ教が信者を集め……東京中が業………スーパーミル…と……フィズ……

薄暗い階段の奥には、いかつく、古めかしい造りの扉が見える。そして、小さな真鍮のプレートに店の名とおぼしき字が見える。

プレートに書かれた店の名は
“CLUB邪教の館”
扉をそっと開いてみると
小さなカウンターと
ボックス席が一つあるだけ。
途端に返ってくる
先客の視線。バーテンはうつむいて
酒を注ぐ



CLUBクラブ じゃきょうのやかた

邪教の館

お待ちしてますわ

神秘と背徳、叡智と悦楽の待つ酒場(クラブ)

クックックッ。よーこそ、来訪者！

この度オープンが決定した“CLUB 邪教の館”の支配人兼バーテンを務めることになった成沢である。以後お見知りおきを。

さて、『真・女神転生』である。

本誌には『ドラクエ』『F・F』『ウィズ』の読者ページが用意されている。なのになぜ『女神転生』がないのか、と読者の方から多くのお便りをいただいた。その期待に応えて新規オープンするというわけだ。

とはいっても『真・女神転生』である。この重層的なゲームをテーマにした酒場を開く以上、私の経営方針はたった一つである。

不健康の楽しみ。

これだ。けっしてマイナスの言葉ではない。

ゲーム内の邪教の館で合体を行う時、後ろめたさを感じたことはないか？ 健康的な正義を振りかざしていくゲームとはあまりに違う奥の深さに酔いしれる。

そして、私が提供するのは、酔いしれたあなたが横を向いて、隣りのカウンターに座る客に“ニヤリ”とする瞬間である。

これ以上の不健康が、一体どこにあるだろうか？

支配人兼バーテン　成沢大輔

読者の皆さんもこの酒場へいらして下さい。形式とテーマは一切自由です。文章でもイラストでも歓迎します。要望、意見など、ガンガン送ってきて下さい。ここへは開発及び発売元のアトラスの方々もお見えになりますし、謎のディーバ教大司教様などもいらっしゃる予定です。皆さんの力で、酒場を盛り上げて下さい。

送り先　〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
JICC出版局 HIPPON SUPER！編集部
CLUB 邪教の館係 まで

SUPER! テク道場

アイテムを、探し求めて、迷子なり

今月のお題は『ウィズ外伝Ⅰ』。規制の許すかぎり攻略しちゃう。世界初の手軽に遊べる『ウィズ』だけど難易度は高い。電車の中より家で遊んだほうがいいかも。

師範　UPA山本

●『ウィズ』はイイ！　皆さんプレイするように。さて、外伝Ⅰの失敗談をひとつ。キャラクターの転送はロストより怖いという話だ。5人分転送し終わったとき、訓練所を出ずに電源を切ったら5人のデータが消えた。あぁ。

師範代　竜王は生きていた

●わー、早くも12月号!!　クリスマスだー、お正月だー!!　年末に発売される新作ソフトが楽しみだなー。今年もいっぱい買っちゃいそう。サイフの中身が心配だけどね。でもオレは仕事にかこつけて新作で遊べちゃうのさっ！

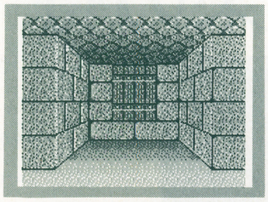
ウィザードリィ・外伝Ⅰ

子ども向けじゃない本格派！

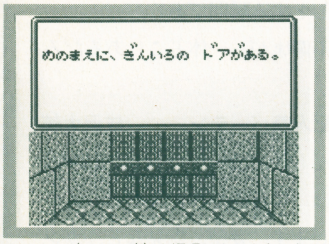
ＧＢ版だからといって、初心者向けとは限らない。プレイした人は分かると思うけど、ＦＣ版の３作より難易度は高い。ストーリーの流れは『Ⅰ』に近いかな。謎は分かっていてもモンスターが強くて先に進めないということが多い。つまったときはレベルアップとアイテム集めに精進しよう。深追いは禁物だ。また、マップ中の座標を表すときは（東、北）や記号（行き先、東、北）で表記している。

"リトフェイト"を覚えるまでは地下1階、2階で修行しよう

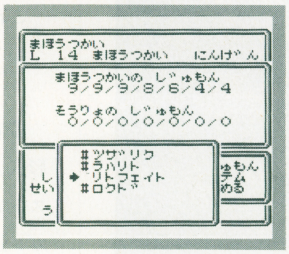
魔法使い系呪文レベル４のリトフェイトを覚えるまでは辛抱してレベル上げ。迷宮の奥地へと入り込むために必要なアイテム〝きょかしょう〟は、リトフェイトを唱えられないと入手できないのだ。Ｂ３まで下りるとモンスターも強い。最初がカンジンだ。



←弱いとき経験値を稼ぐのに適した場所、Ｂ１（１、８）と（３、10）の小部屋



↑Ｂ１の（12、１、東）を通過できるようになるまではヒヨッ子だ。あまり遠出しないように



→リトフェイトを覚えたら出発だ！　レベル８～10くらいを目安にしよう

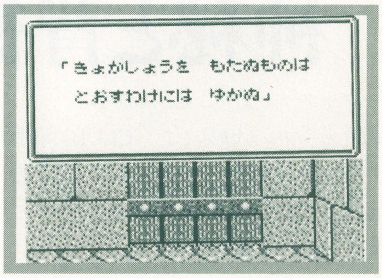
地下１階のメッセージルームを利用しよう

書き変わる壁が設置された地下１階のメッセージルーム（６、６、西）。地下２階に下り、メッセージルームに入れば地下２階のヒント。３階に下り、入れば地下３階に必要なヒント……というように、表マップ各フロアのヒントを入手できるようになっている。行き詰まったときは足を運んでヒントを授けてもらおう。

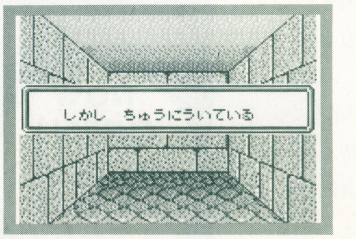
←Ｂ１で必要なメッセージ。Ｂ５用のヒントは頭をフル回転！

1 最初の一歩は地下３階から 通行手形"きょかしょう"を入手しよう

さて、リトフェイトを覚えたらＢ３を目指す。Ｂ２の（15、15）から下りよう。Ｂ３に来たら左回りに外周に沿って進み、（０、６、東）の扉から小部屋に入る。エンカウントするので攻撃体制を整えておくこと。（３、７、北）にあるシークレットドアを探し出し、１本道を進む。右に折れ、４歩行くとシュートがあるので、事前にリトフェイトを唱えておこう。そうすると、落とされずに〝きょかしょう〟のありかにたどり着ける。不確定名は、〝まきもの〟なので、いらねーや、と捨ててしまわないように！　鑑定しても、していなくても効果は発揮する。ちなみに〝きょかしょう〟があれば、（５、５、東）と（５、６、東）の扉を通過できるようになるのだ。ここで、ワンステップ終了になる。

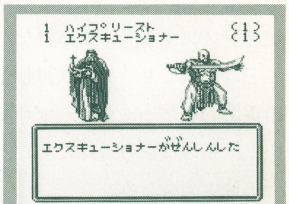


←どこからともなく声がする。通り抜け禁止扉だ。フリーパスを手に入れよう！



↑空中浮遊の術、シュートなんかなんのその。一歩向こうにお待ちかねの〝きょかしょう〟が

さて、（６、９）にあるＢ５まで直通のエレベーターが使えるようになるけど、うれしそうにＢ５へは行かないこと。少〜し我慢すれば、エレベーターまで近道できるようになる。まずは（５、６、東）から真っすぐに進み、（13、６、東）のカギをこじあけて中に入ろう。ハイプリースト、エクスキューショナー、他との戦闘になるので勝とう。呪文を駆使して戦っていいぞ。本格的な冒険が始まるのは勝ってからだ！。



→写真中の２体のみと戦いたいところ。その他が出たら逃げろ

©1991 by Andrew Greenberg, Inc, Robert Woodhead and Sir-Tech Soft Ware, Inc. All rights reserved. ©1991 by ASCII Corporation and Game Studio, Inc. All right reserved.

② 地下3階から1階へテレポート 尼僧から“ぎんのかぎ”を受け取ろう

Ｂ３(15、５)のテレポートに入るとＢＩの(９、５)に飛ばされる。ひとつ北東の(10、６)へ移動しよう。尼僧が現れ、〝ぎんのかぎ〟を手渡してくれるぞ。〝ぎんのかぎ〟が手に入ればこっちのもの。エレベーターまで近道できるので移動がすごく楽になる。ＢＩ(14、１)の階段からＢ２へ下り、(６、９)へ行く。エレベーター乗り放題だ。Ｂ４まで足を延ばし、レベルアップに励もう。ちなみに、ＡはＢＩ、ＢがＢ２、ＣがＢ３、ＤがＢ４、ＥがＢ５というように対応している。

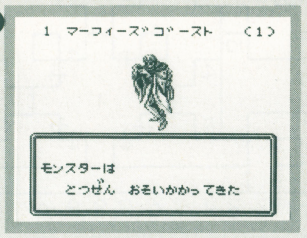
ＢＩからＢ３まで、すべてのブロックを歩き終えた頃を目安に、Ｂ４へ進むといい。

↑Ｂ１からＢ５を結ぶエレベーター。乗り降りは自由。マロールを覚えるまでは心強い移動手段だ。最初に乗るのはＢ２？　それともＢ３？

↑不敵な笑みを浮かべている尼僧。迷宮の奥へと誘い込むために、カギを渡すのだろうか。ま、もらわないことにはストーリーが進まないけど

●マーフィーの部屋●

好感の持てるモンスターと言えば、マーフィーズゴースト。今回も大量虐殺されるのでしょうか？　身の危険を感じてか(０、０)という隅っこに立てこもっているぞ。フロアはＢ２。難易度の上昇によって少しだけパワーアップしているので、舐めてかからないほうがいいかも。



←色がとぼしいだけ、よけいにみすぼらしく見えるマーフィーくん

③ エレベーターが作動したら地下４階へ

Ｂ４探索に本腰を入れる。ダークゾーンとテレポーターがイジワルに設置されているので、気をつけて歩くこと。Ｂ４での目的は爆弾の入った宝箱を手に入れることだ。

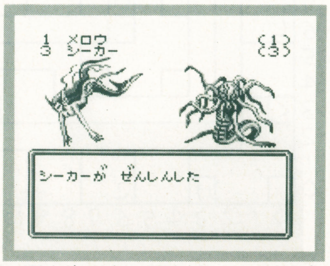
→5000ゴールド持ってＢ４(９、13)へ。宝箱の部屋に飛ばしてもらう

↑宝箱はふたつ。ひとつは毒針、ひとつは爆弾が納められている。念のためふたつとも取れ！

④ 爆弾を入手したら地下５階の泉へ

Ｂ４(10、15)の宝箱が爆弾、(９、15)は毒針の宝箱だ。爆弾箱を手に入れたらＢ５へ。Ｂ５でやらなくちゃいけないことは大きく分けて３つ。①〝とけい〟を手に入れること、②もろい壁を壊すこと、③誤って捨ててしまったアイテムを拾い直すこと。①は(３、14)の泉で。誰かを飛び込ませるとモンスターが現れるので倒す。すると手に入る。②は〝爆弾〟と〝とけい〟を手に入れてから、Ｂ６の小部屋で事を起こす。表マップ最大のトリックと言えるかも。Ｂ６への階段は(８、８)。③(４、１)へ。

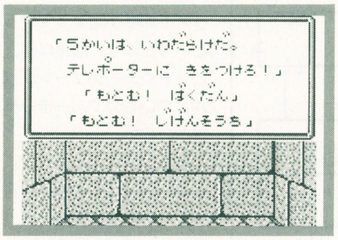
↑泉に入るとマヒさせられる。間違っても僧侶系呪文の使い手を飛び込ませないようにしよう



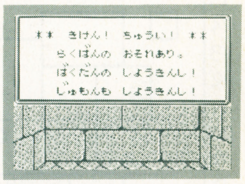
↑メロウがくせ者。メロウとシーカーの組み合わせ以外のときは、リセットしてやり直そう!!

⑤ 地下６階の小部屋に下り、時限装置を使って地下５階を変える

Ｂ６の小部屋に下りたら(11、５、東)へ。壁を調べると立て札があり、メッセージが書かれている。メッセージに反発しよう。誰にアイテムを使わせるか聞いてくるので〝爆弾〟か〝とけい〟を持っている人を選択し、アイテム使用。さらに聞いてくるので、もう片方を持っている人を選び、使用する。ふたつを組み合わせて時限装置ができ、爆発する。すると、Ｂ５のもろい壁がことごとく崩れ、Ｂ６探索への道が開けるのだ。下り階段は南東の外れ(15、０)に。



↑モンスターが落とした宝箱のワナがテレポーターのときは、開けずに立ち去るのが正しい!?

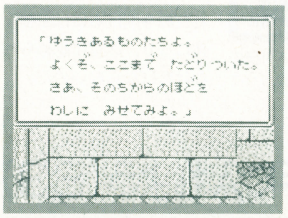


→爆破しても、パーティーには何の支障もない。ちなみに呪文禁止区域になっているブロックあり

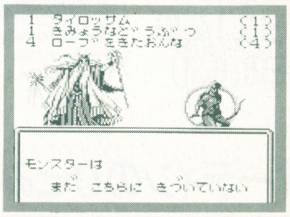
←時限装置を作って仕掛ける。アイテムを選択するだけなので、作り方はまったく考えなくてよい

⑥ タイロッサム現れる！ 倒したときが新たなる冒険への始まり

タイロッサムが潜むＢ６。居場所は(８、10)。護衛には、少なくともフラックと奥女中を付けている。場合によっては、ハタモトやマスターニンジャもいるので、まともに戦うにはレベル20以上ほしいところ。さすがに30とまでは言わないけどね。タイロッサムのところまでは、数回テレポートしなくてはならない。『Ｉ』のＢ10のような感じだと思えばいい。テレポート地点は順番に(０、12)、(10、１)、(３、12)。タイロッサムとの戦いの場につく前に、何度も城へのテレポート地点があるので注意が必要。



←タイロッサムからのメッセージ。憎たらしいけど強いぞ

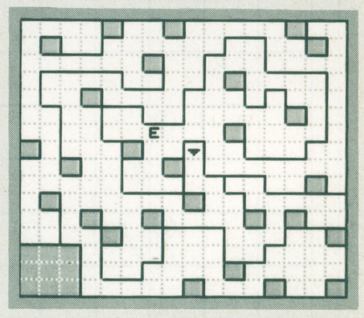


←〝きみょうなどうぶつ〟は、フラックのことを指している

時限装置を使う前と後の地下５階

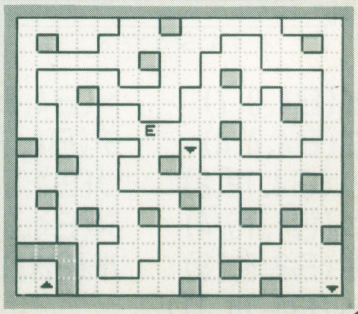
—使用前—

使用前の全体図。ちょっと移動するだけでも大回りしなくてはならない。メンドー。しかも入り組んでいるので、慣れるまではロミルワを忘れずに。さらに、迷ったときはデュマピックか、リセット技で方向確認しよう。ちょっとした広場になっているところや角には、ピットや落盤が仕掛けられていることが多いので、注意して歩くように。



—使用後—

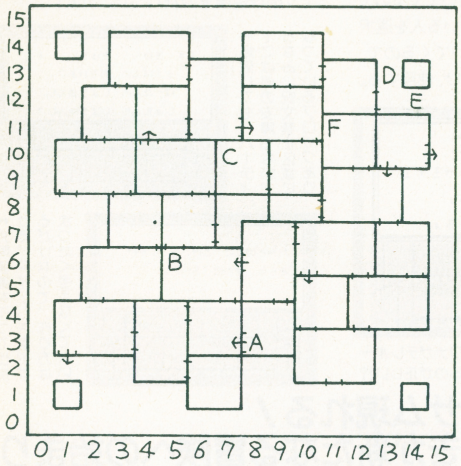
見た目にもスッキリした使用後のマップ。Ｂ６への階段までが、使用前の¼ほどの移動距離ですむ。と言ってもＢ６には行けないんだけどね。ところで、裏マップへの入口はここＢ５にある。(０、０)だ。Ｂ６の(10、11)からテレポートし、Ｂ５の(１、１)へ来るという仕組みだ。(０、１)に行けば、一気に町へ飛ぶ。



裏マップB5からB2までのつながり

何階のどの地点に辿り着くかが、ひと目でわかる座標マップを公開。

開かずの扉とアイテム墓場（B5）

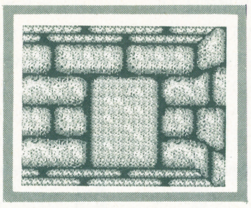


裏マップの入口、Ｂ５。(15、15) からスタートする。壁に沿ってグルリと一周通路があり、中心に向かって小部屋が固まっているといった作り。通路には、ピットやダークゾーンが点在しているので、一歩一歩慎重に移動しよう。

目指すはＢ１。まずは、Ｂ４への階段。Ａ地点へ行こう。小部屋に入るには、(11、1、北) のシークレットドアを見つけるか、ダークゾーンに囲まれている (1、8、北) へ向かおう。

大きなイベントとしては (14、11) にあるダストボックスと (6、7) の閉ざされた扉がある。裏マップで大切なアイテムを捨ててしまったときは、Ｂ５に飛んで来て回収しよう。閉ざされた扉を開けるには屈強な体になり、迷宮に認められなければならないのだ。

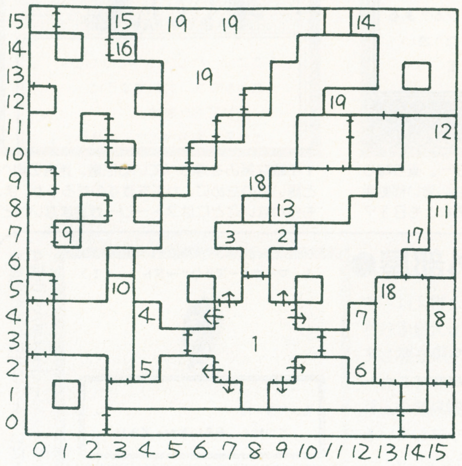
A(B4、8、3)
B(B5、4、10)
C(B5、13、11)
D(B5、0、1)
E(B5、14、0)
F(B5、8、4)



↑開かずの扉に招かれたとき外伝の本当の怖さを知ることになるだろう

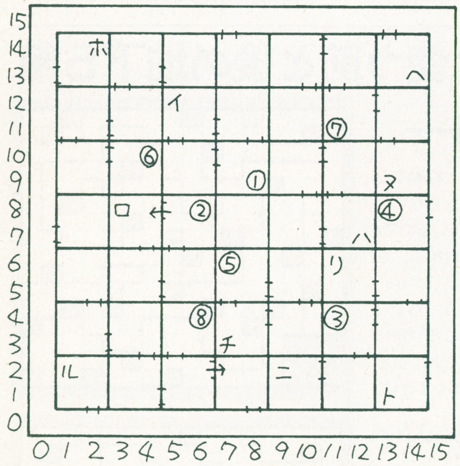
3ブロックに分かれたフロア（B4）

1(B5、8、3)
2(B3、5、12)
3(B2、11、11)
4(B3、3、8)
5(B2、7、6)
6(B3、12、7)
7(B2、13、14)
8(B3、9、2)
9(B2、4、14)
10(B2、14、4)
11(B2、13、5)
12(B3、14、13)
13(B3、13、1)
14(B2、3、0)
15(B3、6、13)
16(B3、10、6)
17(B2、13、7)
18(B3、12、12)
19(B2、15、15)



Ｂ４、Ｂ３、Ｂ２の３フロアを行き来して、Ｂ３でのイベントをこなさなければならない。Ｂ１、Ｂ６以外のすべてとつながりがあるフロアだけに、ややこしい作りになっている。大きく３ブロックに分かれたフロアのあちこちに、ピットやシュート、落盤が仕掛けられているので、ロミルワやリトフェイトの呪文は欠かせない。また、テレポートや回転床にも注意。こまめにデュマピックすること。

“オーディンのひとみ”を手に入れよう（B3）

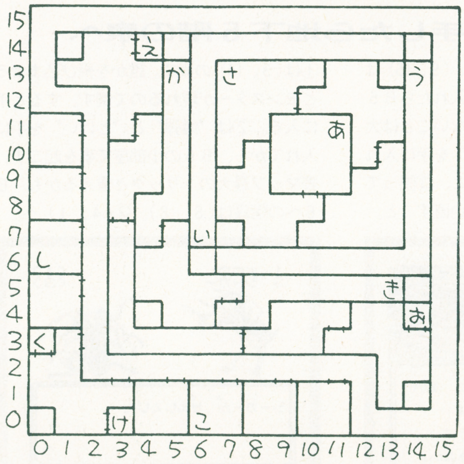


２×２ブロックの48の小部屋で構成されたフロア。Ｂ１へ行くためのカギ“オーディンのひとみ”を入手しなくてはならない。ただ、Ｂ３は一度来ただけでは、フロア全体を回りきれないので、何度も来るハメに。⑧の“知恵の泉”に入ったとき“オーディンのひとみ”を手に入れられるだろう。手に入れた後は、泉に浸かるとＭＰが全回復するので、裏マップの拠点にしよう！

イ(B4、9、7)
ロ(B4、4、4)
ハ(B4、12、2)
ニ(B4、15、4)
ホ(B2、5、13)
ヘ(B4、15、11)
ト(B4、9、8)
チ(B4、3、15)
リ(B4、5、8)
ヌ(B4、3、5)
ル(B3、13、7)

B1への入口を探し求めよ（B2）

あ(B4、7、7)
い(B3、6、5)
う(B3、9、10)
え(B4、1、7)
お(B4、12、14)
か(B3、2、14)
き(B4、15、8)
く(B3、1、6)
け(B4、12、15)
こ(B1、6、0)
さ(B4、3、13)
し(B4、10、15)



Ｂ１へ唯一通じているフロア。Ｂ５からＢ２までは現れるモンスターに変化がないので、コツを掴んでしまえば、そんなに怖くないハズ。Ｂ１へ行くまでに、レベルは30くらいにしておいたほうがいいかもしれない。モンスターの出現状況によってはレベル20くらいでも通用するけど。

裏マップも残すところあと２フロア。一段と気を引き締めてヘマしないように。

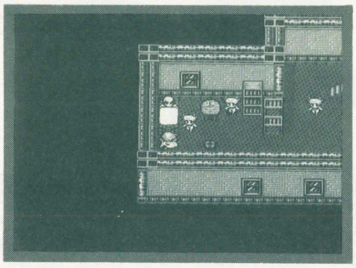
HIPOON SUPER！ 編集部編「ウィザードリィ・外伝Ⅰのすべて」11月20日、880円で発売！

ファイナルファンタジーIV 悩み事をまとめて解決だっ!!

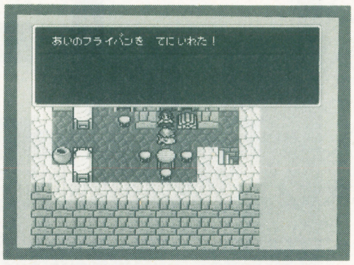
ヤンの目を覚ますには、奥さんの“愛情”が必要だったのであるっ!!

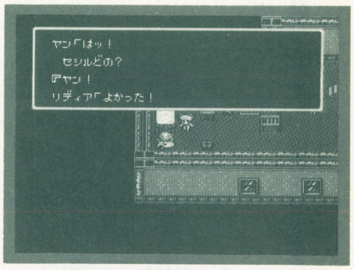
Q シルフの洞窟に行ったら、死んだはずのヤンが寝ているところを見つけました。目を覚まさせる方法があるんですか？ 再び仲間になるんですか？ 千葉県・谷川竜次

A まずファブール城へもどり、ヤンの奥さんに話しかけてみよう。すると〝あいのフライパン〟というアイテムがもらえるのだ。これを寝ているヤンの前で使うと目が覚めるぞ。


↑妖精シルフたちに見守られ、眠っているヤン。シルフの愛情だけでは目を覚まさないようだ

↓ヤンの奥さんに〝あいのフライパン〟をもらう。奥さんの愛情なら、きっと起きてくれるだろう



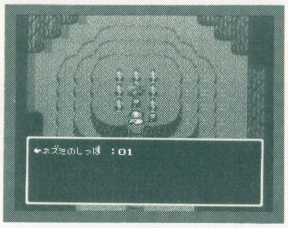


↑やった!! ヤンが意識を取り戻したぞ！ 使い終ったフライパンはちゃんと奥さんに返そうね

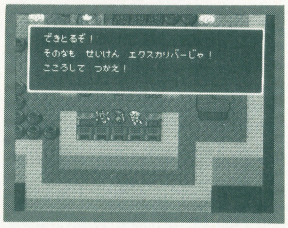
地底に住む鍛冶屋さんは何者？

Q 幻獣の洞窟で、〝ねずみのしっぽ〟という奇妙なアイテムを手に入れました。使おうとしても使えないし、これはいったい何に使うものなんですか？ 教えて下さいおねがいします。 神奈川県・ゴルザーベ

A ミスリルの町の南東にあるアダマン島の洞窟に行くと、しっぽを集めている男がいる。〝ねずみのしっぽ〟をわたそう。お礼に〝アダマンタイト〟をくれるぞ。次に地底へ下り、鍛冶屋ククロの家へ行く。ククロにアダマンタイトをわたせば、セシルの武器〝エクスカリバー〟を作ってもらえるのだ。アダマン島とククロの家の場所はイラストを見てね。



←FFⅣには、〝しっぽ〟と呼ばれるアイテムが2種類登場する

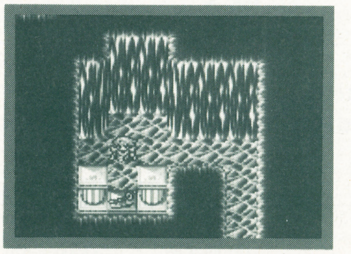


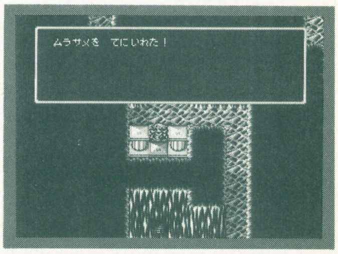
→ククロが〝伝説の剣〟を〝エクスカリバー〟に変えてくれる

最後の洞窟内には最強の武器・防具が!!

Q 今までのFFシリーズって、最後のダンジョンに強い武器・防具がありましたよねぇ。Ⅳにもあるんですか？ 教えて下さい。ボクは一応、〝ムラサメ〟を手に入れました。白竜を倒すには苦労しましたけどね。他にどんなものがあるのかも知りたいです。どーかよろしく。 大阪府・内田一広

A 最後のボスが待ちうけている洞窟で手に入る強力な武器・防具は、下の表にあるとおり全部で5種類。しかし手に入るといっても、そう簡単にはいかない。これらのアイテムはすべてお宝モンスターが守っていて、倒さないかぎり入手できないのだ。どのモンスターが何を持っているかも、表に載せたぞ。


↑2本の柱の間にフワフワ浮かんでいるのが強力な武器・防具だ。取ろうとするとモンスターが出現



↑モンスターを倒すと、アイテムが手に入るぞ。5種類すべて取ってからボスと戦うのがいい

お宝リスト

地下12階まである最後の洞窟。最強の武器・防具を守っているお宝モンスターをドーンと公開だっ!!

名称	モンスター	特徴
ムラサメ	白竜	エッジが装備できる忍刀だ
マサムネ	ダイダリアサン	エッジが装備できる武器では最強
ホーリーランス	プレイグ	カインが装備する最強の槍だ
リボン	ルナサウルス	2つ入手できる。頭につける防具
ラグナロク	ダークバハムート	最強の剣だ。セシルが装備できる

知ってトクする救済コラム

●FFⅣ・装備をはずしてお金もうけ……Ⅳではキャラクターとの出会いと別れがしょっちゅうある。そろそろ別れそうだなと思ったら、キャラクターの装備を全部はずしてしまおう。それをお店に売ればいいお金もうけになるぜい。別れたキャラクターに再び出会ったときは、新しい装備をしてるんで心配いらないよ。
●FFⅣ・〝せいとん〟が楽になる……メニュー画面に表示されているアイテムの位置を換えれるってことは知ってるよね。なんと、通常は一番下にある〝せいとん〟と〝ゴミ箱〟も位置を換えられるのだ。"せいとん"を上の方に置くと便利だぞ。
●FFⅣ・混乱の覚まし方……〝コンフュ〟の魔法を受けて混乱してしまったキャラクターは、パーティーアタックで一発殴ってやるといい。正気に戻せるのだ。
●FFⅣ・プレイ時間を止める……表示されているプレイ時間は、操作しなくても進んでしまうよね。でも、セーブ画面だけは時間の流れが止まってるんだぜ。

ハガキの山にうずもれたい

全国のにーちゃん、ねーちゃん、じーちゃん、ばーちゃん、誰にでも悩みはあるもんさ。さあ、気を楽にしてボクたちに言ってごらん。ちょいとハガキを書くだけよ。

※おハガキのあて先※
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
JICC出版局「HIPPON SUPER！」
「SUPER！テク道場」係

©SQUARE

中古ソフト情報局

スーパーファミコン
ファミコン
PCエンジン
メガドライブ
ゲームボーイ

人気ソフトの価格相場がスグわかる!!

様々なハードや周辺機器の充実により、一段と活気づいてきたゲーム業界。ところが、最近は、メーカー同士の競い合いばかりが目立ち、いまひとつユーザーに参加権が与えられていない感じ。だからこそ、昔ながらの中古市場の奮起に期待!

★中古ソフトトピックス
★新作ソフトの動向を探る!
★Duo/PCシステムアップ
★業務用の中古基盤
★今だからこそ古き良きソフト

●スーパーファミコン

	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場 買うとき	前比買	売るとき	前比売	コメント
あ	アクトレイザー	エニックス	8000	2600	△ 700	700	△ 100	平均的に安価になってきた。買い
	ウルトラマン	バンダイ	7800	5100	—	2300	—	アメリカでの人気高。国内は平凡
	SDザ・グレイトバトル　新たなる挑戦	バンプレスト	8200	3700	—	200	—	在庫多。4000円切った今が買いどき
	F-ZERO	任天堂	7000	4700	▼ 400	2100	▼ 300	値崩れもせず人気続く。必須ソフト
	エリア88	カプコン	8500	5700	▼ 300	2800	▼ 200	買いやすい価格になったが、待ち
か	ガデュリン	セタ	8800	5700	△ 100	2500	△ 100	値崩れに期待。人気はやや衰えぎみ
	がんばれゴエモン　～ゆき姫救出絵巻～	コナミ	8800	6100	▼ 500	3000	△ 200	4000～5000円台前半狙いで買い
	機動戦士ガンダム　F91　フォーミュラー戦記0122	バンダイ	9500	6200	—	2900	—	ガンダムマニア以外はイラナイ
	グラディウスIII	コナミ	7800	4600	△ 100	2200	△ 200	初期のFCソフトの様な価格。買い
さ	Jerry Boy	EPIC・ソニー	8500	6100	—	2900	—	田尻氏が自信を持って贈るACG
	シムシティー	任天堂	8000	5500	▼ 200	2900	▼ 100	値崩れの兆しが見え隠れ。やや待ち
	ジャンボ尾崎のホールインワン	HAL研究所	8900	5200	—	2300	—	安価になってが、ファン以外は待ち
	初段　森田将棋	セタ	8800	6300	△ 100	3100	△ 100	将棋好きは買い。他の人はイラナイ
	スーパーR-TYPE	アイレム	8500	5800	▼ 300	2900	▼ 200	PC版のSCD-ROM用が買い
	スーパーウルトラベースボール	カルチャーブレーン	8800	5900	—	2900	—	超人ウルトラファンは買っても良
	スーパー三国志II	光栄	14800	10500	—	5200	—	FC本体の定価と同じ。超割高感
	スーパースタジアム	セタ	8800	6000	—	2900	—	ペナントレースを楽しみたい人へ
	スーパーテニス　ワールドサーキット	トンキンハウス	7800	5600	▼ 700	2600	▼ 500	定価が安価なだけに値引イマイチ
	スーパープロフェッショナルベースボール	ジャレコ	8700	5900	—	2500	—	『燃えプロ』シリーズのファンへ
	スーパーマリオワールド	任天堂	8000	5200	▼ 200	2400	▼ 100	早くも長老格。未経験者は買い
た	ダライアス　ツイン	タイトー	8500	5200	▼ 100	2100	0	30分で終わるお手軽STG。買い
	ドラッケン	ケムコ	8500	5300	△1100	2400	△ 800	国外産RPGが好きな人は買い
は	ハイパーゾーン	HAL研究所	8500	6100	△1100	2900	△ 800	遊びがいがない。3000円以下なら
	パイロットウイングス	任天堂	8000	4200	△ 200	2000	△ 300	アメリカ受けしそう。3000円台で
	白熱プロ野球ガンバリーグ	EPIC・ソニー	8500	5900	▼ 100	2800	△ 100	5000円台になったが、少し待とう
	バトルドッジボール	バンプレスト	9600	6600	△ 200	3200	△ 300	熱血ドッジボール部ファンは買い
	遥かなるオーガスタ	T＆Eソフト	9800	6600	△ 600	3000	△ 400	処理速度が気にならなければ買い
	BIG RUN	ジャレコ	8700	4700	—	2100	—	レース物ならなんでもという人へ
	ファイナルファイト	カプコン	8500	5600	△ 600	2400	▼ 100	名作ソフトになれる可能性あり
	ファイナルファンタジーIV	スクウェア	8800	6300	▼1100	3600	▼1200	新旧ともに在庫に余裕が出てきた
	プロサッカー	イマジニア	8000	5600	—	2800	—	スピード命のサッカーファンへ
	ポピュラス	イマジニア	8800	4200	—	900	—	好みの機種に合わせて購入しよう
	ボンバザル	ケムコ	6500	3300	—	1200	—	PZG好きなら買っても損しない
わ	ワンダラーズ　フロム　イース	トンキンハウス	8800	5800	—	2100	—	ROM²ユーザーはPC版が買い

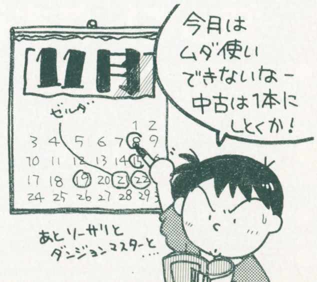
●中古価格相場の"前比"とは、前回11月号で調査した時点('91年9月上旬)での相場価格との差を示しています。上昇したものは△、下降したものは▼です。
前回のデータのないソフトは—になっています。

中古ソフトトピックス

10月下旬に備えて9月は貯金月間!

話題のソフトが控えている10月末。そのせいか、今月(10月上旬現在)はユーザーに守りの兆しが見られました。本当に売れるモノは、昔の名作・傑作といった、いわゆる良質ソフト。『ＦＦ』や『ＦＦII』が最近うなぎのぼりなのです。3900～4200が相場、新品も中古もほとんど価格差がありません。

ところで、ユーザーの目が肥えてきた現在、本当に欲しいソフトを選んで買うようになってきています。「手元に抱え込んでしまい、売りにくる人が減っていますね」(東京都・ＴＶゲーム専門店)。売れ残っているのは俗に言う、クソゲー。人気ソフトはいつでも品薄状態とのこと。じわじわ売れ始めて、いまではスッカリ店頭で見なくなった『ベア・ナックル』。ＭＤソフトに起こりがちな現象です。本当におもしろければ人気はあとから追いかけて来ます。



●ファミコン

	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場 買うとき	前比買	売るとき	前比売	コメント
あ	悪魔城スペシャル　ぼくドラキュラくん	コナミ	5800	3600	△ 200	1800	△ 200	辛ロアクションファンにはお薦め
	アドベンチャー　オブ　ロロ2	HAL研究所	5900	3600	△ 200	1900	△ 200	固定画面のPZGファンは買い
	イースIII　ワンダラーズ　フロム　イース	ビクター音楽産業	7500	5100	—	2300	—	他ハードで持ってなければ買い
	囲碁指南'91	ヘクト	6800	4400	▼ 100	1900	▼ 100	囲碁好き意外は3000円台まで待ち
	維新の嵐	光栄	11800	6200	△1200	1700	▼ 100	信長型以外のSLGをしたい人へ
	いただきストリート　私のお店によってって	アスキー	6800	4400	△ 100	2100	△ 200	値下がらない、在庫ない、高価、待ち
	SDガンダム外伝　ナイトガンダム物語	バンダイ	6800	2100	▼ 100	900	▼ 100	2000円切ればRPGファンは買い
か	怪傑ヤンチャ丸2　からくりランド	アイレム	5800	3900	△ 300	1900	△ 300	テクニシャンゲーマーは買い
	ぎゅわんぶらあ自己中心派2	アスミック	6500	4300	△ 300	1900	▼ 200	MD版といい、在庫量が少ない
	クライシスフォース	コナミ	6000	4100	△ 300	1900	△ 200	イマイチ人気なし。値崩れを待て
	けろけろけろっぴの大冒険	キャラクターソフト	3980	2700	0	1400	△ 100	PZGファンはプレイして損なし
	ココロン	シュールドウェーブ タケル	6500	3900	△ 800	1900	△ 500	値上がりしたが許容範囲。買い
さ	三國志II	光栄	14800	8500	△ 500	3000	▼ 800	SOG版よりは安価。7000円台狙い
	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	6500	3800	△ 100	1800	△ 100	3000円を切るのは至難。あれば買い
	スパルタンX 2	アイレム	5500	3700	—	1800	—	やや高値。3000円切れば買いどきか
た	ダークロード	データイースト	6800	4400	△ 100	2100	△ 100	中古に出てもすぐ売る切れ。チェック
	大航海時代	光栄	11800	7200	0	1900	▼1100	売値ダウン。値崩れの可能性あり
	タイムツイスト(前編)	任天堂	2600	500	▼ 100	100	▼ 200	人気が続かない。AVGファンへ
	タイムツイスト(後編)	任天堂	2600	500	▼ 100	100	▼ 200	書き換えより、新品を購入しよう
	テクモボウル	テクモ	6900	4200	△ 600	2000	△ 500	GB版は安価。好みで選択しよう
	絵描衛門	アテナ	9800	7200	—	2400	—	シューティングツール。好きな人へ
	デジタルデビル物語　女神転生II	ナムコ	7800	4400	△ 200	2400	△ 100	『真』の前にプレイしておこう
	ドクターマリオ	任天堂	4900	3200	▼ 500	1800	▼ 200	品数・価格が安定しない。あれば買い
	ドラゴンクエストIII　そして伝説へ…	エニックス	5900	2600	△ 500	1300	△ 400	2000円台が平均。未経験者は『I』を
	ドラゴンクエストIV　導かれし者たち	エニックス	8500	3800	△1600	2200	△1200	Vに関係あるかも。要プレイ
	ドラゴンズ・レアー	EPIC・ソニー	5900	4000	—	1800	—	アメリカ風味のACG。好きな人へ
	ドラゴンボールZII 激神フリーザ!!	バンダイ	8200	5500	▼ 400	2900	▼ 200	固定ファンを摑んでる。根強い
な	中嶋悟F1ヒーロー2	バリエ	5900	4000	—	1900	—	本物は引退、ゲーム中では現役
	ナムコット麻雀III	ナムコ	4900	3300	▼ 500	1700	▼ 300	初心者雀士にお薦め。上級者にも
	忍者龍剣伝III　黄泉の方舟	テクモ	6200	4000	△ 400	1900	△ 400	操作性抜群。3000円台なら買い
	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	11800	6600	0	3200	▼ 100	買値変らず。値崩れは望めない
は	パズニック	アイ・ジー・エス	4900	3200	△ 600	1600	△ 500	PZGファンは買い。2000円台で
	パチンコ大作戦1	ココナッツジャパン	5900	4100	▼ 400	1900	▼ 500	定価と比べると低値引。3000円台で
	バトルフォーミュラ	サン電子	6200	4200	—	2000	—	シューティング要素のあるレース
	百の世界の物語	アスク講談社	6200	4100	△500	1900	△ 400	3000円台前半を狙って買い
	ファイナルファンタジー	スクウェア	5900	3400	△ 400	1800	△ 300	2000円台は望めない。3000円台で
	ファミコン・トップマネジメント	光栄	9800	5700	△1200	2700	△ 600	大幅に値上がった。売値も上昇
	ファミスタ'91	ナムコ	4900	3300	△ 300	1600	△ 400	'92 発表で値下がりの可能性あり
	ファミリーサーキット'91	ナムコ	7800	5300	▼ 200	2500	▼ 100	PC版と比べ好みのほうを買い
	へべれけ	サン電子	6200	4200	—	1900	—	異色ACG。ACG好きは買い
	ボンバーマンII	ハドソン	5800	3800	▼ 200	1900	0	他ハード版を持ってない人は買い
ま	マイライフマイラブぼくの夢わたしの願い	バンプレスト	9600	6300	△ 900	2800	△ 800	4000～5000円台が狙い目。今は待ち
	まじかる★タルるートくん ファンタスティックワールド	バンダイ	5800	4000	▼ 400	2300	▼ 200	再版の予定もある。逃がした人は買い
	マリオ　オープン　ゴルフ	任天堂	6000	4000	—	2000	—	遊びやすく盛りだくさんのゴルフ
	メタルスレイダー・グローリー	HAL研究所	8900	6000	△1000	2600	△ 700	割高感あり。5000切れば買いやすい
	メタルマックス	データイースト	7800	5000	△ 100	2300	△ 100	もっと安くなる。3000円台前半で
や	役満天国	任天堂	6500	4300	▼ 200	2200	▼ 100	麻雀ソフトを持ってなければ買い
	夢ペンギン物語	コナミ	5800	3600	△ 300	1900	△ 200	『ココロン』と合わせて買おう
ら	ラグランジュポイント	コナミ	8500	5100	△ 100	2400	△ 200	3000円台を狙って買い。遊びやすい
	ランペルール	光栄	11800	7600	0	3000	▼ 600	売値下降なので値崩れは望めない
	リトルマーメイド	カプコン	5800	4000	△ 200	2000	△ 200	カプコンACGに慣れたファンへ
	ロイヤルブラッド	光栄	9800	2700	▼3200	1800	0	オリジナルだと安くできるのか？
	ロックマン	カプコン	5300	3500	▼ 200	1700	▼ 100	4をプレイする前に遊んでおこう
わ	ワギャンランド2	ナムコ	5800	3600	▼ 200	1900	▼ 100	新たにSFC版も仲間入り。買い

●これら価格相場は、目安として10月上旬現在の平均値を算出したものです。必ずしも、この価格そのものでソフトの売買ができるとは限りません。なお、編集部では、各店舗での売買価格はお答えしかねますので御了承下さい。

新作ソフトの動向を探る!!

久々、任天堂ゴルフとユーザー参加型ソフト

わりと少なめのＦＣラインナップ。大作もなければ駄作もないという、おもしろみに欠ける９月。そんな中で異彩を放っていたのが『絵描衛門』（アテナ）。最近、パソコンで流行っている、ツールと呼ばれているユーティリティソフトの一種。ゲームデザイナーに憧れるニーズに応えたところが勝因と言えます。また、任天堂が贈るゴルフ。今までに発売されていたゴルフゲームの不満点を改善＋演出で人気上昇中。

●絵描衛門（FC定価9800円）

協力店	買うとき	売るとき
A店・東京	￥6900	￥2700
B店・東京	￥7760	￥1900
C店・大阪	￥7800	￥2500
D店・大阪	￥6300	￥2500

人気ソフトを従えて巻き返しを狙うPC

ＦＣ同様、他のハードでも新作ソフトの動きに勢いが見られません。10月下旬に、期待のソフトが多数売り出されるための反動なのかも。

10月上旬現在では『ワールドジョッキー』（ナムコ）『ニュートピアII』（ハドソン）と、どちらもＰＣが優勢。また、ＧＢ『ウィザードリィ・外伝Ｉ』が売上げ好調。ＧＢ本体と一緒に購入するユーザーもいるそうです。データがギリギリ間に合わず、価格表には記していません。このところ、好調続きのＭＤでしたが、今月は右にならえ。『ギャラクシーフォースII』『戦場の狼II』ともに、前評判ほど売れていません。4000～5000円が相場というところ。

●ワールドジョッキー（PC定価5800円）

協力店	買うとき	売るとき
A店・東京	￥4780	￥1700
B店・東京	￥4350	￥2400
C店・大阪	￥3480	￥1740
D店・大阪	￥3800	￥1500

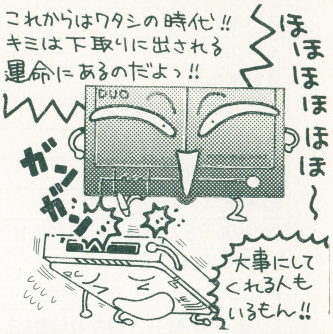
●PCエンジン

	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場 買うとき	前比買	売るとき	前比売	コメント
あ	イースⅠ・Ⅱ(CD-ROM)	ハドソン	7800	4600	—	2300	—	人気上昇。ROM^{2}ユーザーは買い
	イースⅢ　ワンダラーズフロムイース(CD-ROM)	ハドソン	7200	2000	▼1700	1000	▼ 600	1980円を狙え。今なら新品も安い
	１９４１(SG専用)	ハドソン	9800	5000	△ 100	1500	0	ユーザーが少なく値崩れ望めず
	ヴァリス(CD-ROM)	日本テレネット	6780	4500	0	2700	△ 600	ヴァリスファン以外はいらない
	F1サーカス'91	ニチブツ	6900	4800	△ 500	2200	▼ 200	前作を含めて在庫数に問題あり
	エルディス(CD-ROM)	メサイヤ	6500	3000	—	1900	—	2000円台で買える。新品も安価
	オルディネス(SG専用)	ハドソン	9800	3800	▼ 300	1000	△ 400	3000円以下じゃないと割高。待ち
か	改造町人シュビビンマン２・新たなる敵	メサイヤ	6600	3200	0	1900	0	一連のファンは買い。他はいらない
	カダッシュ	タイトー	6600	4100	△ 500	1600	△ 200	3000円台で買い。在庫数は少なめ
	クイズまるごとTHEワールド(CD-ROM)	アトラス	6200	4100	△ 400	1600	△ 100	５人用パッドを合わせて買おう
	コブラⅡ　伝説の男	ハドソン	6500	4200	0	1900	▼2700	前作ほど人気が上がらない。待ち
さ	三国志　英傑天下に臨む(CD-ROM)	ナグザット	8800	3000	▼1200	1800	△ 300	2000円台前半が限度。今は待ち
	シャーロック・ホームズの探偵講座(CD-ROM)	ビクター音楽産業	7200	4700	△ 200	2100	△ 100	推理小説が好きな人は買ってよし
	ジャッキーチェン	ハドソン	6500	4200	0	1700	0	価格変動なし。3000円台なら買い
	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	5800	3500	▼ 500	1900	▼ 300	Ⅱの発売で値崩れするか。待ち
	スクウィーク	ビクター音楽産業	6400	4300	△ 400	1800	△ 200	一般PZGファンなら買ってよし
	スプラッシュレイク(CD-ROM)	NECアベニュー	5800	3900	△ 300	1700	▼ 300	ACG好きのパズルファンは買い
	聖剣伝説モンビット(CD-ROM)	ハドソン	6800	4500	0	2000	0	可も不可も無く安心して遊べる
	精霊戦士スプリガン(CD-ROM)	ナグザット	6500	4700	△ 600	2000	△ 300	マニア以外も遊べる。3000円台で
た	大旋風カスタム(CD-ROM)	NECアベニュー	6800	4700	△ 100	2100	0	ROM^{2}ユーザーはカードよりCD
	大魔界村(SG専用)	NECアベニュー	10800	1300	▼ 100	200	▼ 100	価格は魅力。でもハードはSG…
	ダウンロード２(CD-ROM)	NECアベニュー	6800	4300	△ 800	1800	△ 500	ゲーム性はⅠのほうが強い。待ち
	ダライアスプラス(SG対応)	NECアベニュー	9800	2400	▼ 200	1000	△ 400	ROM^{2}をもってないユーザーへ
	デッドムーン	T．S．S．	7400	2600	—	1800	—	買いどき。1000円台ならなおよし
	どらごんEEG／	メサイヤ	6500	4300	—	1900	—	割高感あり。3000円台前半まで待ち
な	ニュートピアⅡ	ハドソン	7200	4800	—	2100	—	遊べるアクッションRPG。買い
は	バスティール(CD-ROM)	ヒューマン	6500	3400	△ 400	1500	△ 200	2000円台のなるまで待って買い
	パチオ君　幻の伝説(CE-ROM)	ココナッツジャパン	12800	8300	△2100	3000	△1800	そろそろ6980円のお店も出てきた
	ハットリス	マイクロキャビン	5800	3900	△ 800	1900	△ 500	他ハードで持っていなければ買い
	はなたーかだか!?	タイトー	7200	4800	△ 700	2100	△ 300	なかなか値下がらず。3000円台で
	パラソルスター	タイトー	6600	2900	△ 100	1500	△ 700	買い。ACG好きは買わなきゃソン
	パワーイレブン	ハドソン	5800	3900	△ 600	1800	△ 600	やや割高。3000円台前半まで待ち
	パワーゲイト	パック・イン・ビデオ	6200	4100	△ 600	1800	△ 500	3000円を切れば買ってもいい頃
	パワーリーグⅣ	ハドソン	6500	4300	▼ 300	2000	▼ 200	シリーズを持っていない人は買い
	ヒット・ジ・アイス	タイトー	6800	4500	—	2000	—	対戦スポーツものが好きなら買い
	ファイナルソルジャー	ハドソン	6500	3000	△ 200	2000	△ 300	シューティング好きは買ってよし
	ファイナルマッチテニス	ヒューマン	5700	3900	0	1600	△ 100	在庫数が少ないせいか変化なし
	ファイヤープロレスリング2nd BOUT	ヒューマン	6900	4600	▼ 600	2100	▼ 400	4000円台へ。値上がる前に買いか
	フォーメーションサッカー　ヒューマンカップ'90	ヒューマン	5500	3900	▼ 500	2000	▼ 400	ついに3000円台。値上がり前に！
	BURAI　八玉の勇士伝説(CD-ROM)	リバーヒルソフト	7200	4800	△ 200	2300	△ 100	続編の発売も決定。RPG好き
	プロ野球ワールドスタジアム'91	ナムコ	5800	3300	△ 100	1300	0	価格停滞ぎみ。そろそろ'92 発売か
	ポピュラス	ハドソン	7800	4400	△ 900	1200	△ 100	ROM^{2}ユーザーはプロミスト待ち
	ボンバーマン	ハドソン	5300	3400	▼ 300	1700	▼ 100	5人プレイを味わいたい人は買い
	ポンピングワールド(CD-ROM)	ハドソン	4500	3000	▼ 100	1500	0	カードなみの価格。PZGファンへ
ま	麻雀学園　東間宗四郎登場	フェイス	7980	5900	△1100	3200	△ 700	超希少価値ソフト。見つけたら買い
	魔笛伝説　アストラリウス(CD-ROM)	アイ・ジー・エス	6300	4200	△ 500	1900	△ 200	割高感あり。3000円台前半まで待ち
	魔晶電器ラ・ヴァルー(CD-ROM)	工画堂スタジオ	7200	4400	△ 700	2000	△ 300	買いは控え。クリアした人は売りどき
	マスター・オブ。モンスターズ(CD-ROM)	マイクロキャビン	6500	4100	0	1700	0	モンスター版大戦略がしたい人へ
	マンホール(CD-ROM)	サン電子	6500	4400	△ 700	1800	△ 200	品切れ状態続く。見つけたら買い
	モトローダーⅡ	メサイア	6500	4200	△ 500	1900	△ 300	3000円台、できれば2000円台後半で
	森田将棋PC	NECアベニュー	7200	3800	—	2200	—	半値近く。将棋好き以外はいらない
ら	ラストハルマゲドン(CD-ROM)	ブレイングレイ	7500	3600	△ 700	1000	▼ 200	再び3000円台。買うなら2000円台で
わ	ワールドジョッキー	ナムコ	5800	4100	—	1800	—	低価格の低値引。前作ファンは買い
	ワルキューレの伝説	ナムコ	6800	3200	0	1000	▼ 500	どうやら3000円が相場。見切が肝心

ユーザー層拡大！PC姉妹機新登場

ソフトに先駆けてSCD-ROM発売

９月21日に発売された"ＰＣ－エンジンDuo"発売後、しばらくは停滞ぎみ。じわじわと購買につながるといった感じです。ＰＣエンジン本体のみを所有しているユーザーは下取りに出し、Duoを買うための資金に当てているとか。発売当時は専用ソフトがないので、小売店もさばきにくい様子。ソフトが揃い始めれば売れるだろうと見られています。（10月上旬現在調べ）



無駄遣いをしないでシステムアップしよう

新システムは￥59800 V3.00カードは￥9800

Duoが発売されるにあたり、ユーザーに大きく３つの動きが見られます。

①現行のROM^{2}ユーザーは、平然とスーパーシステムカードの発売を待つ。9800円消費。そして、新規ユーザーやＰＣエンジン本体のみを所有するユーザーは、②上記で述べたようにDuoに買い替え。単純に考え、59800円消費。③旧ＲＯＭ^{2}とスーパーシステムカードを購入する、です。③が、なかなか知能犯で、10月上旬現在、旧ＲＯＭ^{2}の価格は29000円ほど。スーパーシステムカードと合わせて購入しても、プラス9800円で合計38800円と格安（すべて税別価格）なのです。

ところで、SFCとMDのCD-ROMも発売の見込みあり。ユーザー利益から見れば、全メーカー共用・互換性があればお金がかからないのですが、そうもいかない様子。CD-ROMばかり３つも４つもいりませんよね。

コメント欄の注意事項●文中の略語は以下の通りです。ＡＣＧ・アクションゲーム／ＡＶＧ・アドベンチャーゲーム／ＰＺＧ・パズルゲーム／ＲＰＧ・ロールプレイングゲーム／ＳＬＧ・シミュレーションゲーム／ＳＴＧ・シューティングゲーム

●ゲームボーイ

	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場 買うとき	前比買	売るとき	前比売	コメント
あ	アレサII	やのまん	4800	3000	—	1400	—	前作の未経験者でも楽しめる作り
	一発逆転！DZ馬券王	アスミック	5900	3700	0	1900	△ 100	競馬に勝ちたい人は使ってみよう
	ウイナーズホース	メサイヤ	4000	2500	—	1200	—	DX馬券王とどちらを選べば得か
か	ゲームボーイウォーズ	任天堂	3500	2200	—	1000	—	アッサリ、SLGを楽しみたい人へ
さ	Sa. Ga II　秘宝伝説	スクウェア	4800	2100	△ 500	1100	△ 500	IIIの影響で値下がるか、値上がるか
	サンリオカーニバル	キャラクターソフト	3296	1900	0	900	△ 100	ファミコンバンを買ったほうがお得
	紫禁城	東映動画	3500	2200	△ 200	1000	△ 300	MDまたはGG版のほうをお薦め
	時空戦記ムー	ハドソン	4500	2800	—	1400	—	普通のRPG。2000円切れば買い
	少年アシベ　遊園地パニック	タカラ	3800	2400	—	1100	—	一風変わったシステムのRPG。買い
	聖剣伝説－F.F外伝－	スクウェア	4800	3100	▼ 100	1600	0	2000円台で買い。遊びやすさ抜群
	ソロモンズ倶楽部	テクモ	3300	2000	0	900	△ 100	好みでFCかGB版を選ぼう。買い
た	ちびまる子ちゃん 2 デラックスまる子ワールド	タカラ	3800	2400	—	1100	—	3本仕立てのアドベンチャー。待ち
	テクモボール	テクモ	3800	2400	—	1100	—	ユーザーの好みでFCかGBか
	ドクターマリオ	任天堂	2600	1600	▼ 500	600	▼ 300	現状維持。買って損はないが品薄
	ドラキュラ伝説II	コナミ	3800	2400	▼ 100	1200	△ 100	GBでドラキュラしたい人は買い
な	ナイトクエスト	タイトー	3600	2200	—	1000	—	バランス、遊びやすさが秀逸RPG
	ネメシスII	コナミ	3800	2400	▼ 100	1200	100	上級者にお薦め。お手ごろ価格だ
は	パズルボーイII	アトラス	3300	2100	▼ 200	1000	0	前作よりも考えられたパズル。買い
	バトルシティ	ノバ	3090	1900	▼ 100	900	0	FC版にハマった人は買い。格安
	パロディウスだ！	コナミ	3800	2000	▼ 300	800	0	コナミGBシューティングの傑作
	ボンバーキング　シナリオ 2	サン電子	3400	2100	▼ 500	1000	▼ 300	2000円を切れば買いやすくなる
	ボンバーボーイ	ハドソン	3500	1800	▼ 300	800	▼ 100	他ハードと比べて、格安で手に入る
ま	メガリット	アスミック	3900	2400	▼ 100	1200	△ 100	地味だけど良質のPZG。超買い
ら	ラッキーモンキー	ナツメ	3090	1900	▼ 300	800	▼ 100	とうとう1000円台。ACGファンへ
	ロックマンワールド	カプコン	3500	2200	▼ 300	1100	0	2000円を切ったら買い。売りは良し

業務用ゲーム基盤の中古を探しに行こう

数万円で個人用ゲームセンター開く！

ゲームの中古品は、なにも、家庭用ゲーム機のソフトだけとは限りません。最近、業務用の中古基盤が人気を集めているのです。数年前から需要はあったようですが、価格面や設置場所、電気代など様々な理由から、一部のマニアを除いて、あまり出回らなかった様子。取り扱っている店が少なかったのも理由のひとつと言えそうです。

ところが、ここに来て少しずつ人気を高めている傾向。通信販売のほうも確立されてきています。秋葉原にある中古ソフト店「メッセサンオーII」では直接デモンストレーションを見ることもできます。今なら『サンダークロスII』や『ストリートファイター 2』が流れています。基盤だけでなく、コントロールパネルや接続用ケーブルのハーネスも取り扱っています。興味のある人は足を運んでみてはどうでしょう。

●メガドライブ

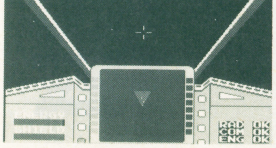
	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場 買うとき	前比買	売るとき	前比売	コメント
あ	アイラブ・ミッキーマウス不思議のお城大冒険	セガ	4800	3000	▼ 900	1400	▼ 800	ACGファンで未経験者は買い
	アウトラン	セガ	7000	4400	▼ 200	1600	▼ 300	PC版よりも遊びやすい。お薦め
	アドバンスド大戦略～ドイツ電撃作戦～	セガ	8700	5400	▼ 500	2100	▼ 700	需要があっても在庫難。あれば買い
	宇宙戦艦ゴモラ	ユー・ピー・エル	7500	4700	—	1700	—	マニア向けSTG。初心者は待ち
	エル・ヴィエント	ウルフチーム	8500	5300	—	1900	—	美少女が主人公のACG。待ち
か	片山まさゆきの麻雀道場	ゲームアーツ	6800	3600	▼ 500	1300	▼ 600	ついに3000円大に突入。麻雀好きへ
	ギャラクシーフォースII	CSK総合研究所	8400	5300	—	1900	—	体感ゲームの名作。4000円台で買い
	球界道中記	ナムコ	6000	3800	▼ 400	1600	▼ 400	MDでファミスタしたい人は買い
	コラムス	セガ	5500	3100	0	1100	▼ 200	在庫数が少ない。見つけたら買い
さ	紫禁城	サン電子	6500	3900	△ 500	1400	△ 100	思考型PZGファンは買って良し
	シャイニング＆ザ・ダクネス	セガ	8700	4000	△ 300	1400	▼ 100	3D型RPG嫌いを治すゲームだ
	JOE MONTANA FOOTBALL	セガ	6000	3300	△ 300	1400	△ 100	タイトル違いでアメリカにもある
	スーパーモナコＧＰ	セガ	6000	3000	▼ 100	1100	▼ 200	コンスタントに売れる。あれば買い
	戦場の狼II	セガ	7000	4400	—	1700	—	業務用からの移植。バランス悪い
	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	セガ	6000	3800	▼ 400	1600	▼ 400	MDの顔。アクションファンは買い
た	ダライアスII	タイトー	8900	3500	△ 800	1200	0	再び3000円台。値下がりを待とう
は	ふしぎの海のナディア	ナムコ	6500	4000	▼ 500	1700	▼ 600	品薄。新品、中古ともあれば買い
	プロ野球スーパーリーグ'91	セガ	6800	4300	▼ 400	1600	▼ 600	球界道中記と比べて好みのほうを
	ベアナックル	セガ	6000	3800	▼ 700	1600	▼ 600	急に在庫難。格闘ものファンは買い
	ポピュラス	セガ	6000	3800	△ 100	1500	▼ 200	他のハードで持ってない人は買い
ま	マーベルランド	ナムコ	7000	4400	▼ 200	1700	▼ 300	そろそろ4000円を切るころ。待ち
	マスターオブ　ウエポン	タイトー	6800	4300	—	1600	—	ゼビウスタイプのSTG。待ち
	メガトラックス	ナムコ	6000	3800	△ 100	1400	▼ 200	量販店で1980円もある。早い者勝ち
ら	レッスルボール	ナムコ	5800	3500	0	1500	▼ 200	ジェネシス版は8700円。ちと高め
	レンタヒーロー	セガ	8700	5400	—	1900	—	異色アクションアドベンチャー

今だからこそ古き良きソフト

SLGの要素を含む3Dシューティング

第9回。ナムコ初のＦＣ用ソフトとして話題を呼んだ『スターラスター』。広い宇宙空間に点在する惑星を救護しながら、敵機と戦う3Dシューティングだ。効率良く戦うための戦術を考えながら攻めて行かないと、すぐに惑星をつぶされてしまうところから、シミュレーションとしての要素もタップリ。

当時、難易度の高さと取っ付きの悪さにより、イマイチ不人気。中には熱狂的なファンもいて、是非ＳＦＣ版を作ってくれという意見もちらほら。中古在庫数は店によってバラツキがある。



⇦480〜1280円が目安。安値と高値での価格差が大きい。未経験者は遊ぶ価値あり

●価格相場は以下の協力店によるものと編集部が独自に取材したものを集計したデータで作成しました。御協力いただいた方々に御礼を申し上げます。
●わんぱくこぞう03（3863）0901　●おさるの館06（458）0801

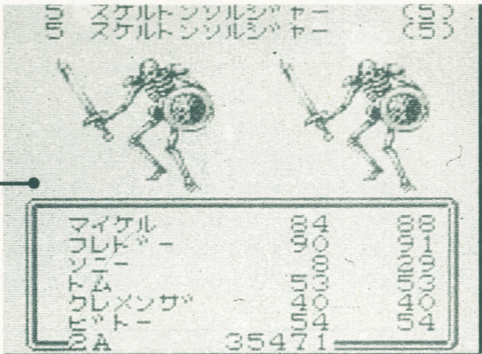
THE ULTIMATE BOOKS
最新本
for Game Freaks
HIPPON SUPER!
総力編集

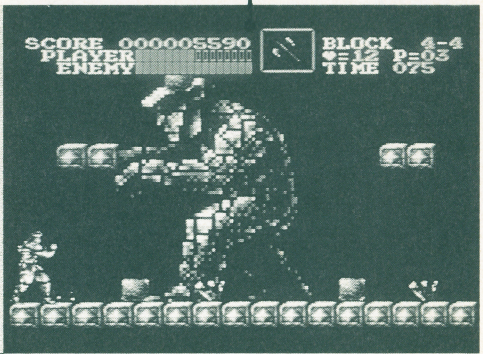
悪魔城ドラキュラのすべて

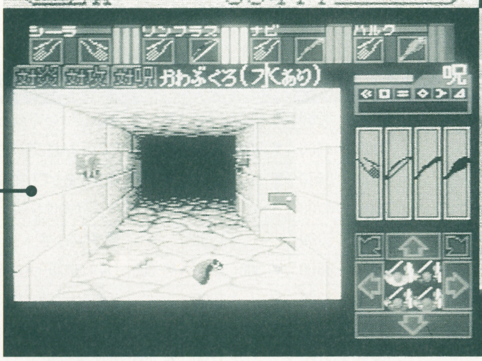
●HIPPON SUPER!編集部・編
●予価880円
●11月下旬発売予定

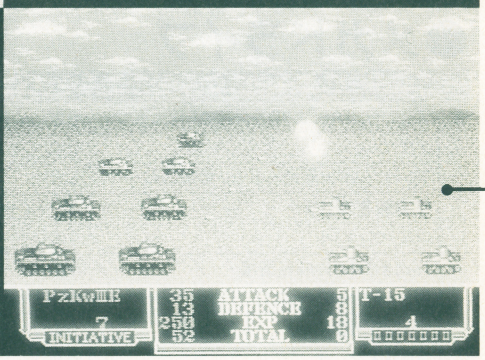
スーパーファミコンの性能を極めた、最先端アクションゲーム そのAtoZを、この１冊にファイル！

血も凍る、興奮！迫力！面白さ！SFC版「悪魔城ドラキュラ」のすべてを堪能できる１冊の登場です。全ステージ攻略マップ、解説の他、HIPPON SUPER!ならではの趣向も満載。世界観を盛り上げる設定イラストレーション、キャラクターガイドからゲーム同時進行小説まで。キミのどぎもをぬくっ!?









GB版 ウィザードリィ外伝のすべて

いちばんくわしい！ いちばん盛り上がる！ をモットーに、本誌ウィザ・スタッフ総動員で編集。フリークを自認するキミにも、必ず満足いただける内容を約束する。新たなるプレイのポイントも、ばっちりマスター！

●HIPPON SUPER!編集部・編
●予価880円
●11月20日発売予定

ダンジョンマスター ファンブック

深い深い迷宮で、深い深いゲーム性を堪能する。そんなダンジョンマスターの魅力をあますところなく伝えるのが、コレ！ あの暗がりの興奮が甦える、迫真の徹底解説ブックです。キャラクターの一挙手一投足まで、ページをめくるたびに伝わってくる……。

●HIPPON SUPER!編集部・編
●予価880円
●11月発売予定

メガドライブ シミュレーションバイブル

「アドバンスト大戦略」を始めとする、メガドライブ・シミュレーションゲームの新作のすべてを徹底解説。どうしてもクリアできなかったあのシチュエーションを軽々突破できる！ゲーム性の深みを探り、攻略のポイントを知る。だから、プレイがもっともっと楽しくなる、１冊！

●HIPPON SUPER!編集部・編
●予価1650円
●11月発売予定

JICC ジック 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 ☎03-3234-4621

はちゅうるいせんき

爬虫類戦記

REPTILANT ARMY THE CONQUEROR OF EARTH

誰も知らなかった、まったく新しい冒険世界が、ここに幕を開ける！

このファンタジー小説のコアとなるのは、今泉基が描いた無数のイラストレーション。その世界に衝撃を受けた榎戸洋司が、その肌を鱗に覆われた爬虫人類たちに筆で命を与えた。この迫力が、読み手にも、伝わる！

- ●今泉基・原作 イラスト
- ●榎戸洋司・著
- ●定価1100円
- ●発売中

コミックウィザードリィ外伝

第3部 復讐鬼の城 前編

本誌連載の超人気コミック、早くも最新第7弾お目見得！手応え充分!!

美しき勇者たちが繰り広げる、血と破壊のロマン！マダルト、モンティノ……ラリハト！ページをめくるたびに、心がふるえます。すべてのファンタジー＆コミック＆もちろんウィズの、ファンのために。

- ●石垣環・作
- ●定価980円
- ●発売中

コミック版

ギア・アンティーク

スチーム・パンク！この世界観が、今、RPGの最先端だっ！

蒸気機関を動力源とする、SFとファンタジーの融合世界。それがギア・アンティークの世界だ。超人気テーブルトークRPGを原作に得、オリジナルの設定画等も担当した外薗昌也がコミック化。RPGファンの話題、独占！

- ●原作・伏見健二
- ●作画・外薗昌也
- ●予価980円
- ●12月発売予定

ファミコンキッズにおくる

テーブルトーク RPG五輪の書

テーブルトークを制する者が、RPGを制する！だから、これを読め！

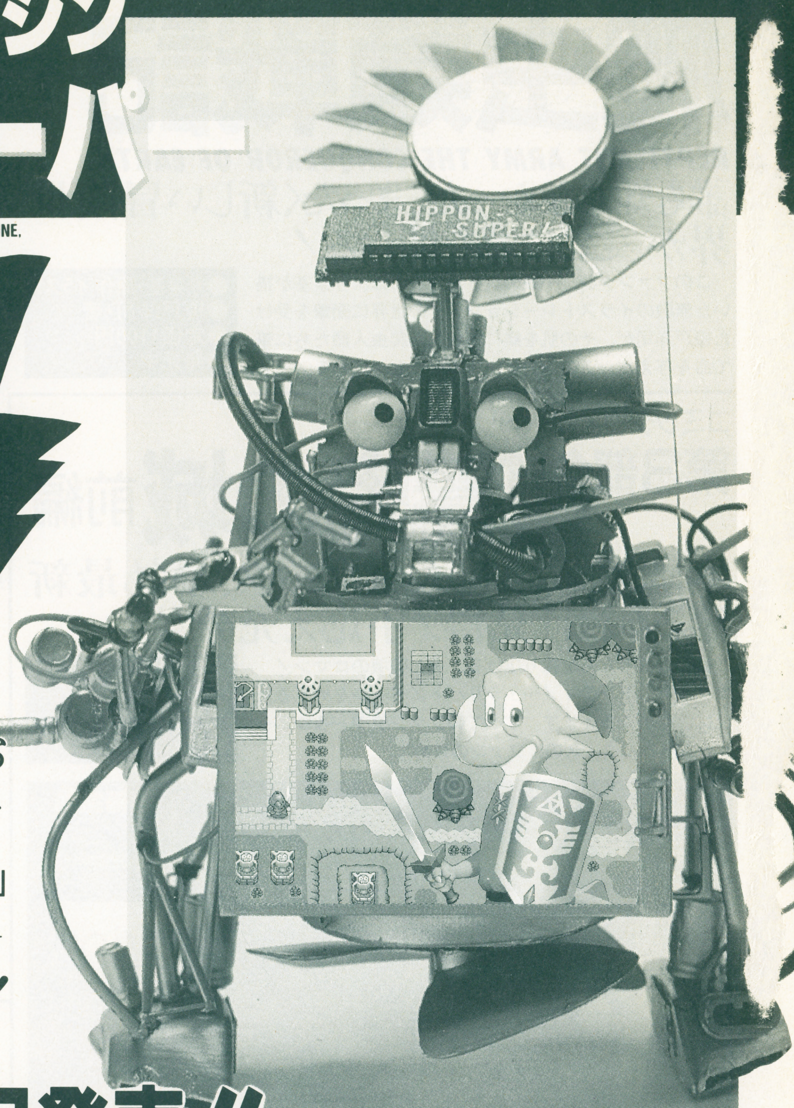
初心者でも、ゲームマスターとしてプレイできるまで楽しくガイドします。怪兵隊の未発表オリジナル・ルールをベースに、気軽にプレイをマスターできる。いわばエンターテイメント・テキスト・ブックです！

- ●健部伸明と怪兵隊・著
- ●予価1500円
- ●12月発売予定

スーパーTVゲームマガジン
ヒッポンスーパー

HIPPON MONTHLY SUPER!

SUPER FAMICOM, FAMICOM, PC-ENGINE, MEGA-DRIVE, GAME-BOY…etc. FOR ALL TV GAMES



ヒッポンスーパー！ もおかげさまで満一歳。次号は「ドラゴンクエストV」「ゼルダの伝説」「ロマンシングサ・ガ」…注目RPGの大特集で２年目に突入するぞ!!

次号1月号は12月4日発売!! 定価490円（税込み）

編集後記

●創刊１年。次号はまた新しい年の始まりです。そんなわけで、１月号からヒッポンがさらにパワーアップします。装いも新たなＮＥＷヒッポンに乞御期待！ （ハルク）

●作山も述べているが、アメフトは面白い。俺はダラス・カウボーイズをプッシュする。編集部内２～３人で選手カードやエアヘルメット等を買ってきて騒いでいる。まるで子供みたいにうるさい。 （根本）

●またまたアメフトの話で悪いけど、チーフスのクリスチャンオコイエーも好きだ。みんなもテクモ（ＦＣ）のやつとイマジニア（ＳＦＣ）のアメフトゲームを買って遊ぶでしょー。 （ダン・マリーノ作山）

●玉木正之とロバート・ホワイティングの著書を読み漁る。野球を例にとった２人の日米比較民族論は平易かつ適確で目から鱗が10枚くらい落ちる。この手法をゲームに置き換えられたらと考えるこの頃。（内田）

●北野武監督第３弾『あの夏、一番静かな海』を初日オールナイトで観に行きました。ラスト３分間の回想シーンの切なさ。あんまり良かったので、次の日も朝から映画館に。泣けちゃうよ。 （元宮）

●秋深し、競馬の季節がやってきた。これから年末までＧＩ９連戦。も一、週末が待ち遠しくって仕方がない。でも、しっかり当てないと金がもたんわな。 （岸本）

HIPPON SUPER! 1991年12月号

EDITOR IN CHIEF●三橋文夫
EDITORS●根本康弘 内田聡 作山哲広
STAFF●レッカ社 キャラメルママ 辻事務所 ベントスタッフ CB'S PROJECT ゲームフリーク ヘッドルーム ターニングポインツ 山猫有限会社 ベニー松山 手塚一郎 田尻智 とみさわ昭仁 石埜三千穂 鈴木みそ 石垣環 杉森健 猪野清秀 渡辺浩弐 佐久間亮介 栗山ヨリ子 依田智雄 元宮秀介 岸本敏弘
DESIGNERS●アートサプライ バナナグローブスタジオ 遊デザイン室 前嶋信行
ILLUSTRATORS●高橋政輝 阿知破英喜 キャラメルママ
RPOOFREADER●フラッパーズカンパニー

発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
電 話 （編集部） 03-3239-0237
（営業部） 03-3234-4621（東京） 06-204-1966（大阪） 052-201-4181（名古屋）
印刷所 光村印刷株式会社

©JICC出版局1991雑誌コード07689-12 Printed in Japan

※確実に手に入れたい方は、この注文票に記入してお近くの書店にお渡し下さい。

予約注文書

書店印

JICC(ジック)出版局 03(3234)4621

コミック版 ギア・アンティーク

伏見健二・原作 外薗昌也・作

予価980円

'91年12月発売予定

氏名	住所
年令( ) 性別 男・女	TEL

●キリトリ線●

予約注文書

書店印

JICC(ジック)出版局 03(3234)4621

ダンジョン・マスターファン・ブック

ベストスタッフ編

予価880円

'92年1月発売予定

氏名	住所
年令( ) 性別 男・女	TEL

●キリトリ線●

郵便はがき

切手を貼って送ってね!

102

東京都千代田区麴町 5－5－5

JICC出版局

HIPPON SUPER! 編集部

読者プレゼント係

ご住所	〒 ☎(－ －)				
お名前	(男・女)	年齢	歳	学年・職業	
先月買った他のゲーム誌		この本を買った日		ほしいプレゼントNo.	

●これから欲しいゲーム機は？（１つだけ）
①ファミコン(ディスクシステム・ツインファミコンを含む) ②スーパーファミコン ③PCエンジン本体 ④PCエンジンCD-ROM² ⑤メガドライブ ⑥ゲームボーイ ⑦ゲームギア ⑧PCエンジンGT ⑨ネオジオ ⑩リンクス ⑪MEGA-CD ⑫PCエンジンDuo ⑬PCエンジンスーパーCD-ROM² ⑭その他

●持っているものに○をつけて下さい
①ファミコン(ディスクシステム・ツインファミコンを含む) ②スーパーファミコン ③PCエンジン本体 ④PCエンジンCD-ROM² ⑤PCエンジンDUO ⑥メガドライブ ⑦ゲームボーイ ⑧ゲームギア ⑨PCエンジンGT ⑩ネオジオ ⑪リンクス ⑫その他

☆応募のしめきりは12月4日です。(当日消印有効です。)

12月号愛読者アンケート

★これからほしいソフトは何ですか。

	1位	2位	3位
ファミコン			
スーパーファミコン			
PCエンジン			
メガドライブ			
ゲームボーイ			

★今号でおもしろかったもの、興味のなかったものを選んで番号で記入して下さい。（いくつでも）

①表紙　②ゼルダの伝説　③天外魔境II　④ロマンシング サ・ガ　⑤TVゲームヒットチャート　⑥ニュースファイル　⑦'91エレクトロニクスショー&マルチメディア'91レポート　⑧コナミゲーム大会　⑨圧縮攻略FFIV　⑩HIP・ON！　⑪HOT GAME REVIEW　ダンジョンマスター　⑫ランパート　⑬燃えプロ最強編　⑭マジカルチェイス　⑮雷電伝説　⑯ルナーク　⑰デビルクラッシュMD　⑱熱血高校ドッジボール部　⑲GGアレスタ　⑳ユーザーズアイ　㉑小説ウィザードリィII　㉒リーダーズフリートーク　㉓メーカーズスクランブル　㉔TVゲーム昔話　㉕怪物博物館　㉖ホラーは踊る　㉗電脳遊戯日記　㉘漫画は愛　㉙神話世界の旅人たち　㉚TVゲームブロードウェー・スーパーファミコン　㉛ファミコン　㉜PCエンジン　㉝メガドライブ・ゲームギア　㉞ゲームボーイ　㉟SLG最先端を探る　㊱コミック・ウィザードリィ外伝　㊲役立ちコマンドデータバンク　㊳バグボーイクラブスーパー　㊴ドラクエマスターズクラブ　㊵ファイナルファンタジーナイツ　㊶ウィザードリィ友の会　㊷スーパーテク道場　㊸中古ソフト情報局　㊹読者プレゼント　㊺コミック・クインティ　㊻AMショーレポート　㊼ニューソフトストリート　㊽スケジュール表

● おもしろかったもの〔　　　　　　　　　　〕

● 興味のなかったもの〔　　　　　　　　　　〕

★何でも言いたい放題で、どーぞ。

☆予約注文受付中（確実に手に入れたい方はこの注文票に記入してお近くの本屋さんへお渡しください）

●キリトリ線●

予約注文書

コミック版 ギア・アンティーク

傑作テーブルトークRPG「ギア・アンティーク」を「最後の竜に捧げる歌」の外薗昌也が完全コミック化！

伏見健二・原作
外薗昌也・作

'91年12月
発売予定

予価980円
（税込み）

●キリトリ線●

予約注文書

ダンジョン・マスター ファン・ブック

スーパーファミコン版ついに発売！多くのマニアを魅了したダンジョンRPGのすべてを徹底解説！攻略本を超えたファンブック！

ベント・スタッフ編

'92年1月
発売予定

予価880円
（税込み）

●キリトリ線●

PRESENT

見よ！この目も眩(くら)まんばかりの物品群を!!

スーパーファミコン
❶ プロサッカー
●イマジニア

3名

ファミコン
❷ 絵描衛門
●アテナ

5名

PCエンジン
❸ 聖龍伝説モンビット
●ハドソン

5名

ファミコン
❹ みんなのたあ坊のなかよし大作戦
●アスキー

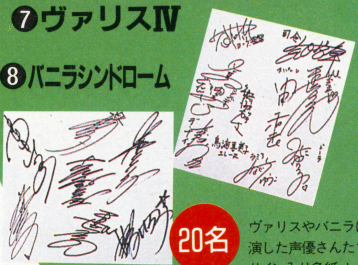
5名

ゲームボーイ
❺ ちびまる子ちゃん デラックスまる子ワールド
●タカラ

5名

CDシングル
❻ ヴァリスⅡ
●レーザーソフト 日本テレネット

10名

サイン入り色紙
❼ ヴァリスⅣ
❽ バニラシンドローム

20名
ヴァリスやバニラに出演した声優さんたちのサイン入り色紙。レア！

コントローラー
❽ PCブラスター
●タケル

20名

ボールペン
❾ PCエンジンDUO
●NECホームエレクトロニクス

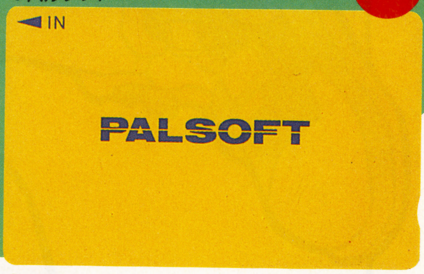
各2名

テレカ
❿ コブラ

10名

⓫ 通信ゲンジあげだま
●エイガール
●NECホームエレクトロニクス

20名

⓬ パルソフト
●パルソフト


15名

とじ込みアンケートハガキに希望のプレゼントの番号を記入して送って下さい。スーパーファミコンのソフト等は希望者多数のため必然的に高倍率となり当たりにくくなります。"犬が西向きゃ尾は東"といったトコロですな。さて、今回の狙い目は？

今回のしめ切りは 12月4日(月)
(当日消印有効)

おめでとう！当選者発表 ——10月号——

①ファイナルファンタジーⅣ(SFC)
福島県・高井裕　神奈川県・江田奈緒子　岐阜県・勝浦義忠

②エリア88(SFC)
東京都・加瀬育代　静岡県・手島和樹　京都府・青柳大

③スーパーR-TYPE(SFC)
宮城県・正田哲夫　埼玉県・石黒広志　東京都・早瀬幹

④リトルマーメイド(FC)
千葉県・上杉恵美子　愛知県・横山千代美　広島県・宝田淳

⑤ロックマンワールド(GB)
大阪府・相田あかね　徳島県・石掛明浩　長崎県・河田知久

⑥エルヴィエント下じき
北海道・長井透　岩手県・八重樫稔　栃木県・相沢孝之　群馬県・新井芳信　東京都・星野直樹　沖縄県・呉屋浩　(他4名)

⑦カプコンバッジ4点セット
埼玉県・南靖比呂　千葉県・京瀬英一　東京都・藤本加奈子　神奈川県・池谷雅子　大阪府・野口修太　(他15名)

⑧チェッカーフラッグ
秋田県・沖田尚也　宮城県・青山朝美　東京都・藤田卓　香川県・兼田貴章　(他6名)

⑨ナムコペンセット
高知県・大藤義文　(他9名)

⑩アルマジロテレカ
鳥取県・西山由香　(他4名)

⑪ウルトラボックステレカ
富山県・島田しのぶ　(他4名)

いつも元気なクインティの大活躍!!

クインティ

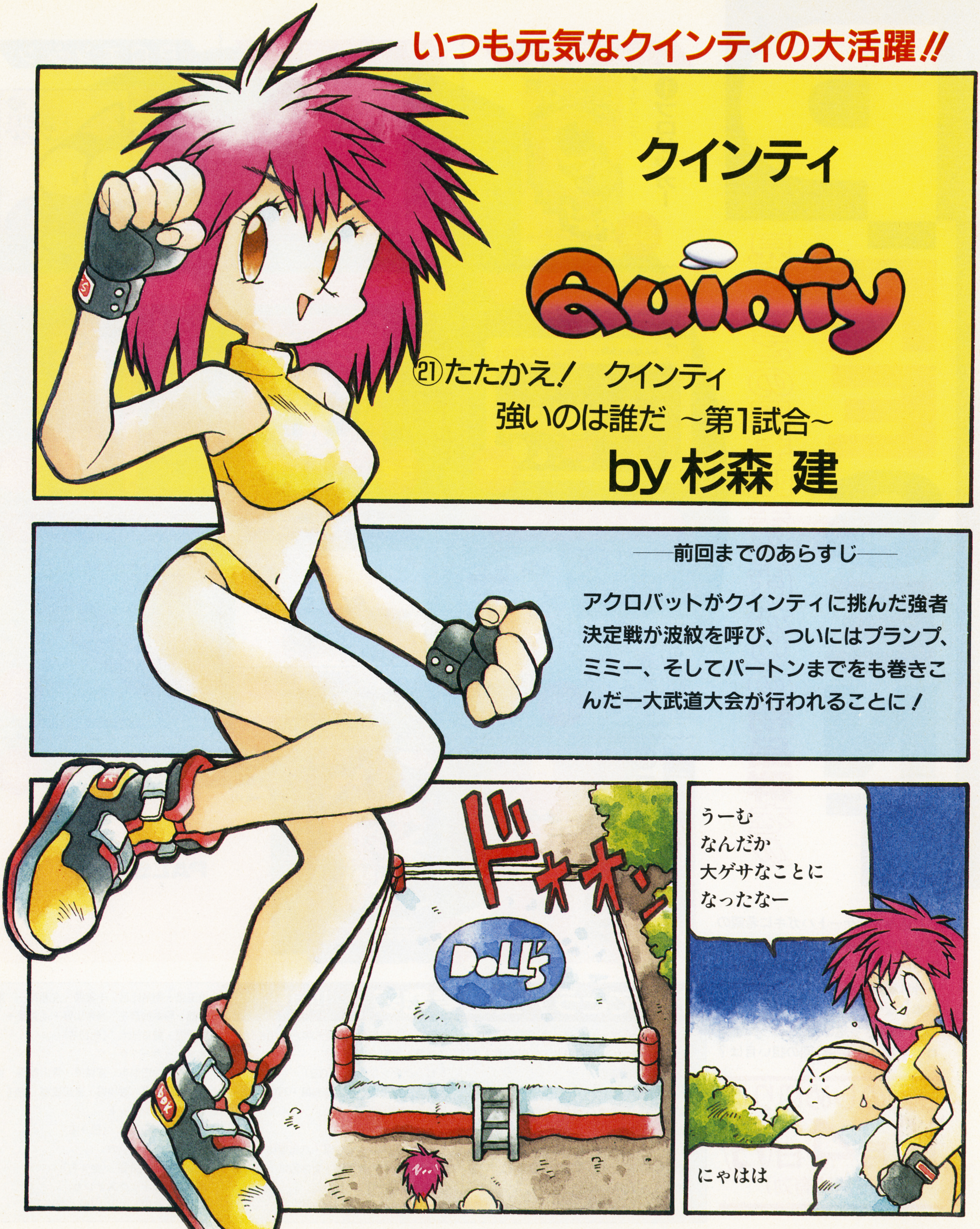
Quinty

㉑たたかえ! クインティ
強いのは誰だ ~第1試合~

by 杉森 建

——前回までのあらすじ——

アクロバットがクインティに挑んだ強者決定戦が波紋を呼び、ついにはプランプ、ミミー、そしてパートンまでをも巻きこんだ一大武道大会が行われることに!



次号のクインティをお楽しみに一っ!!

29th AMUSEMENT MACHINE SHOW

10月2日、3日の2日間、平和島の東京流通センターにおいて「第29回アミューズメントマシンショー」が開催された。読者諸君の気になるアーケードの新作ゲームなどをレポートしてきたので、是非ご覧頂きたい。

さらに過激に進化する体感ゲーム!?

まさにバーチャル

入場してすぐに目に飛び込んで来たのが、ナムコの大型体感筐体。今回ナムコが展示していた体感マシンの目玉は、あの「ゼビウス」の3D体感シューティング「ソルバルウ」と大型ドライビングシミュレーター「三菱ドライビングシミュレーターDS−5000」である。「ソルバルウ」は「ゼビウス」の雰囲気そのままに、高度な画像処理方法を用いて3Dのシューティングとしたものだ。展示されていた筐体は2種類あって、1つは、座席の動かないタイプのもので、もう1つは密閉型で、パイロットの操縦管の操作に連動して筐体自体が動くという凄いもの。さすがにこちらの方は、先ほどの動かない筐体の方にくらべて、開発費も数倍かかっているそうだ。そして、

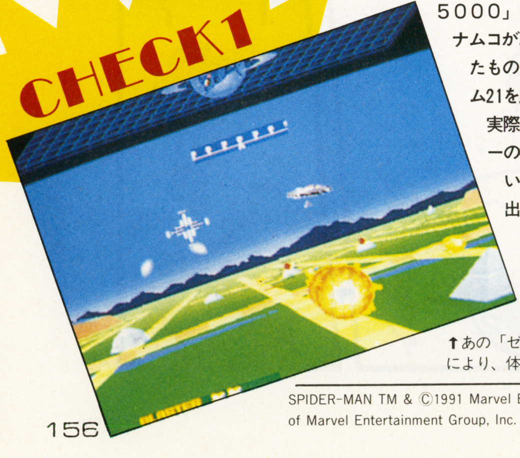
➡ゲームではなくてシミュレーター。うーんすごいマシンを作ったものだ

一度試乗してみようと思ったが、まりの混み具合に断念し、くや顔をするヨタ

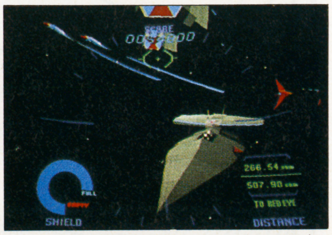
「三菱ドライビングシミュレーターDS−5000」はその名称からもわかる通り、ナムコが三菱プレシジョンと共同開発したものだ。ナムコのビジュアルシステム21を応用した3画面のモニターは、実際の車に乗り込んだ時のドライバーの視点、視野をシミュレートしているのみならず、バイク等も飛び出してきたりといったリアルさ。それもそのはずこのマシンはゲームではなく、教習所などに置かれることを目的としたシミュレーターで、あくまでもドライバー養成用のマシンであるとのこと。

その他にナムコが展示していた体感ゲームは、アーケードで現在大人気の「スターブレード」と、人気の高かった3Dガンシューティングの続編「スティールガンナー2」などである。

CHECK1



⬆あの「ゼビウス」が、ナムコの高度な技術により、体感ゲームになった



⬆今、アーケードで人気上昇中の「スターブレード」。目の前には無限の宇宙が広がる

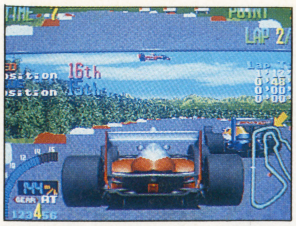
⬆スピード感のある3Dシューティング「スティールガンナー2」。メカがカッコイイ

セガだって元気

さて、ナムコに負けじとがんばっていたのがセガのブース。「スーパーモナコGP」などで体感レースゲームに定評のあるセガは、新作「F1エキゾーストノート」を展示していた。カーブのうねり、スピード感、美しいグラフィックなどは、さすが32dit CPU登載だけのことはある。混雑していてプレイすることは出来なかったが、なかなかしっかりとまとまった作りになっている。次に紹介するのは、「スティールタロ

➡ハンドルがついた、ラッドモビール」仕様の「R−360」

SPIDER-MAN TM & ©1991 Marvel Entertainment Group, Inc. All Rights Reserved. Spider-Man, Black Cat, Sub-Mariner, Hawkeye, and the distinctive likeness thereof are traemarkes of Marvel Entertainment Group, Inc. and used with permission. "SPIDER-MAN™, The Videogame" is produced under license from the Marvel Entertainment Group, Inc.



←とにかくグラフィックが美しい「F1エキゾーストノート」

ンズ」というヘリコプターのゲーム。2人同時プレイ可能で、協力してプレイすることも可能だが、対戦プレイで友達とドッグファイトをするなんていうのも結構面白そうだ。また単なる体感ゲームマシンとしてではなく、〝エンターテイメントマシン〞と銘うって登場したR－360は、専用にアレンジされた「ラッドモビール」を登載してあり、ハンドルが取り付けられていた。そしてセガのブースで最も目を引いたのが、「フォーミュラ・シミュレーション・システム」と名付けられた体感レーシングゲームだ。ゲームそのものは、あの「スーパーモナコGP」なのだが、何が凄いかというと、そのゲームの筐体である。なんとF－3000の車体をそのまま使っているのだ。一体どうなっているかというと、F－3000の車体のコックピット前方にモニターが設置されてあり、ドライバーはそれを見ながら、ハンドル、アクセル、ブレーキ、シフトを操作しさらに、時速300kmを体感出来るように、強風が吹き出すジェットファンを登載しているなど、とてもただの体感ゲームマシンとは思えない。ただ残念なのが、こればかりは普通のゲームセンターには置くことが出来ずセガの大型アミューズメント施設や、各地で開催されるフジテレビ系の地方局のF－1関連のイベントへ出展されるそうだ。興味のある人は、要チェックだ！

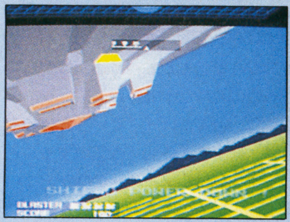
↑周囲の環境を揃えて、より実物に近ずけようっていうのは分かるけど、ここまでヤルとは…

←タイトーの「D3−BOS」もがんばっていた

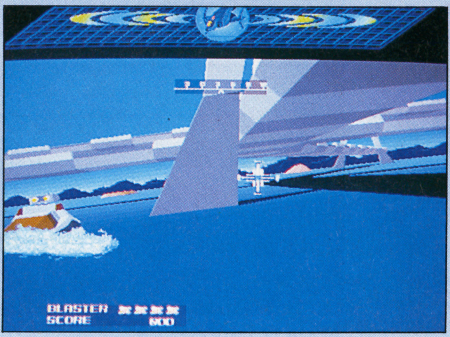
CHECK1 ソルバルウ

こいつはスゲーぜ！

さてこのCHECKコーナーではわたくし、よだちんがAMショーにおいて「これはすげー」と思ったゲームを実際にプレイしてレポートしてしまうというコーナーです。まず1本目はナムコの「ソルバルウ」。簡単に言ってしまえば、体感の3D「ゼビウス」。ナムコの最近の体感モノといえば、現在話題となっている「スターブレード」があるけれど、これも同じ手法を使用している。（ポリゴンってやつ）ただ決定的に違うのが「スターブレード」が指定されたコースを決められた通りにしか進めないのに対して、（敵の弾も撃って消す以外避けることもできない）大方のコースは決められてるにしろ、プレイヤーの操縦によってある程度自由に飛ぶことができるのだ。例えば超低空飛行で敵に近づいてザッパーによる攻撃もできれば、上空からのブラスターによる爆撃もできてしまう。ということでプレイしてみた。僕がプレイしたのは動く筐体のやつ。とにかく凄い迫力。例えば運河の面では橋の下を通過できたり、ザッパーを水面に撃ち込むと水柱が立ったりと、とてもゲームとは思えない。僕は途中でゲームオーバーになってしまったけど、先に進むとあの大型要塞「アンドアジェネシス」も登場するとか。近々アーケードにも登場するので、一度プレイしてこの迫力を味わって欲しい！



←もちろんあの「アンドアジェネシス」だって登場するのだ!!



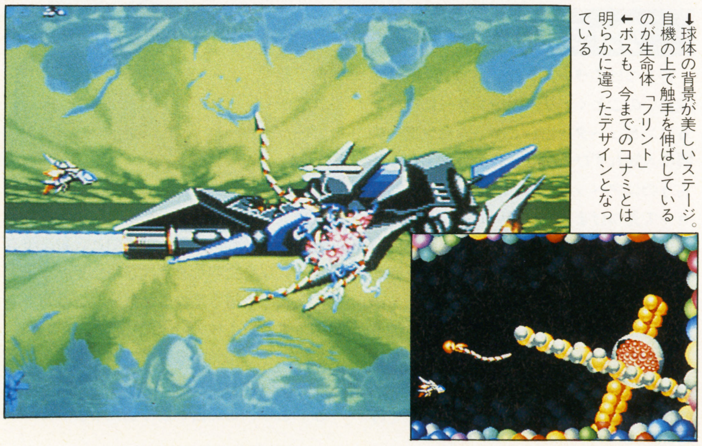
体感だけがゲームじゃない！

各メーカの力作揃いだ！

さて体感ゲームの次は、テーブルゲームだ。大型化、リアル化を追求する体感ゲームに対して、テーブルゲームも負けずと内容の充実化を図ろうとするメーカーの努力がにじみでている力作がいくつか見られた。

まずは横スクロールシューティング「グラディウス」シリーズで知られるコナミの新作ゲームから。タイトルは「ゼクセクス」。横スクロールのシューティングゲームで、制作にはあの「グラディウス」チームが担当しているそうだ。最初に驚かされるのがそのグラフィックの美しさ。画面写真を見て頂ければお解り頂けると思うがグラフィックの美しさは他ゲームに類を見ない美しさで、それだけではなく各所に特殊な画像処理法を用いることで、独特の世界観を作り上げている。またゲーム内容もただ単なる横スクロールのシューティングゲームではなく、様々な種類のレーザーと、オプションの〝生命体〞「フリント」を使った、より戦略性の高いシューティングゲームとなっている。

次は読者諸君も気にしている所だと思うが、「ストリートファイターII」で一大格闘技ゲームブームを作り上げたカプコンの新作。タイトルは、「キャプテンコマンドー」。ゲーム内容は「ファイナルファイト」をより進化させたもので、SF世界を舞台とした横スクロールのアクションゲームだ。プレイヤーの選べるキャラクターは4人。それぞれ特徴があり、必殺技も違う。「ファイナルファイト」との大きな違いは、ダッシュができるようになったこと。これにより、必殺技も増え、アクションの幅も広がった。



↓球体の背景が美しいステージ。自機の上で触手を伸ばしているのが生命体「フリント」
←ボスも、今までのコナミとは明らかに違ったデザインとなっている

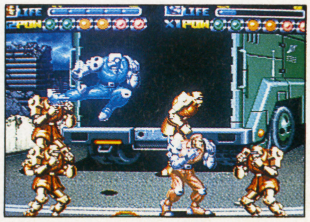
CHECK2

↑カプコンお得意のストリートアクションの最新作だ!!

「ストII」の影響強し？

先ほども述べた通り、カプコンの「ストリートファイター」の影響はやはり大きかったようで、様々なメーカーが格闘アクションゲームを発表していた。

SNKはMVS（NEO・GEO）で、「ロボアーミー」を発表。主人公も出現する敵もロボットの格闘アクションゲーム。ゲームはいわゆる横スクロールの「ファイナルファイト」タイプ。「ロボット」同士の戦いということで攻撃方法等も他の格闘アクションゲームとはひと味違っていて、派手な演出が目を引いた。セガは「ライオットシティ」を発表。こちらも同じタイプの格闘アクションゲーム。ジャレコからは、「64ｔｈストリート」という格闘アクションゲームが出品されていた。かつて「テト



←SNKの「ロボアーミー」は、近未来格闘アクションだ!!

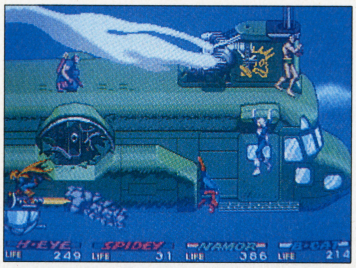
CAPTAIN AMERICA, THE AVENGERS, and the distinctive likenesses there of are trademarks of the Marvel Entertainment Group, Inc. and are used with permission.
Copyright ©1991 Data East Corporation Marvel Entertainment Group, Inc. All Rights Reserved.

リス」が爆発的人気を得た直後の様に、あるゲームが高い人気を得れば、それに続けとばかりに他のメーカーも同じような、又は同じタイプのゲームを作ろうという考えを持つのは分からないではないのだが、折角作るのならば、もっと練り込んでからでも良かったのではなかろうか。

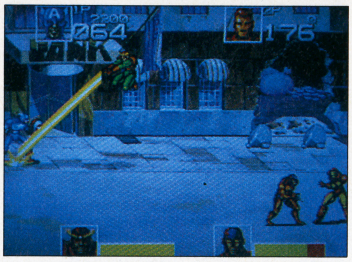
ただ単に、似てればイイというだけの考えならば、安直すぎるような気がする。とは言っても中には、メーカーの味が出ていて、割と面白いものもあったのだが。とにかく各メーカーには、オリジナリティをもっと追求していただきたい。

アメコミキャラゲームだ！

今回のAMショーではアメリカでポピュラーなコミックキャラクターのゲームが発表されていた。セガは、「スパイダーマン」をゲーム化。データイーストからは「キャプテンアメリカ・アンド・ジ・アベンジャーズ」。どちらも人気のキャラクターが大活躍するアクションゲームだ。



↑セガの「スパイダーマン」。主人公のスパイダーマンを含む4人のキャラからセレクトできる



↑データイーストの「アヴェンジャーズ」はキャラが小さいが、細かい演出が小気味イイ

CHECK2 キャプテンコマンドー

とりゃー、ドカ、バギ

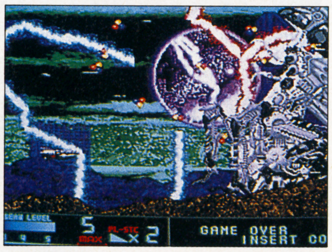
←やっぱり多人数で遊べるっていうのは面白いね

さてCHECKコーナーの2番目は、「カプコンの最新作「キャプテンコマンドー」カプコンお得意の格闘アクションゲームだ。「ストリートファイター3」じゃないの？なんていう人もいるかもしれないけど、まぁまぁ落ち着きなさいって。ゲームは「ファイナルファイト」の進化した感じのストリートアクション。4人まで同時プレイ可能だ。キャラクターは、チームのリーダー「キャプテン」、ナイフ使いの宇宙人「ジェネティ」、ロボットを操る天才ベビー「フーバー」、忍者「翔」の4人。それぞれ違った技を使う。本文でも触れたけど、「ファイナルファイト」との違いは、ダッシュが出来るようになった点。あの「ゴールデンアックス」と同じくダッシュしたい方向にすばやく2回スティックをいれればOK。必殺技は、「ファイナルファイト」と同じくジャンプボタン＋攻撃ボタンなんだけど、そのほかにダッシュ＋攻撃とかダッシュ＋ジャンプ＋攻撃といった風に通常攻撃とは別のジャンプ技が出来るようになった。プレイしてみた感想は、とにかく4人同時プレイというせいか、敵の数がやたら多い。どのキャラクターも味があるけど、特にお気に入りは、「フーバー」かな。必殺技も派手だし、なんといってもロボットを操るときの表情が見ていて愉快だぞ。

まだまだあるぞ、新作ゲーム

アイデアが勝負の新作

さて、最近の格闘ゲームブームに押され気味のシューティングゲームだけど、前のページで紹介した「ゼクセクス」の他にも各メーカー力の入った新作が発表されていた。まずはアイレムの2作から。1本目は「サンダーブラスター」。縦スクロールシューティングゲームで、特に変わったパワーアップシステムを取り入れている。それはショットボタンを押せば、押すほどパワフルになるというものである。また、縦スクロールには付きもののボムもあり、これはなんと使用回数に限りがないというものだ。もう1本は「ギャロップ」という横スクロールシューティングゲーム。こちらも少々変わっていて、レバーを右に入れれば加速、左に入れれば減速といった具合にスクロールスピードが変化する。どちらのゲームもアイレムらしく、新しいことをやろうという心意気がつたわってくる。次はタイトーの「メタルブラック」。なんと敵もアイテムを集めパワーアップしてしまうという、一風変わった横スクロールシューティングゲームだ。紹介した他にも様々なメーカーの努力が伝わってくる作品が多く見られた。



←アイレムの新作「ギャロップ」。アイレムっぽいグラフィックがGood

29回AMショーの感想

今回のAMショーで感じたことをまとめてみよう。まず体感ゲーム。ナムコの「ソルバルウ」のように体感ゲームの名の通り、実際感じることが出来ないことを〝体〟で感じることができるマシンが出てきた。世の中でバーチャルリアリティーが騒がれている中、街角のゲームセンターで仮想現実が味わえる日もそう遠くないかもしれない。つぎはテーブルゲーム。「ストリートファイターII」が爆発的大ヒットをしたせいか各メーカーはかなり影響をうけているようだ。それぞれのゲームは、メーカーの色が出ていて面白いのだが、同じようなゲームばかりでは、どうかと思う。家庭用のマシンに比べてアーケードのマシンはもっと凄いのだから、もっとアイデアを練りこんだゲームが登場してもいいのでは、というのが正直な感想だ。

こんなんありましたけど!?

ファラオの予言だ

行きつけのラーメン屋にある100円の星座占いのごとく、ゲームセンターに存在するコンピューター占い。ゲームセンターの隅に人知れずひっそりと置かれて、たまに占うのはアベックぐらい。しかし、AMショーで見つけました、凄いのを。写真をご覧いただきたい。その名も「ファラオの予言」。まぁ普通のコンピューター占いと同じく、生年月日等を入力するんだけど、そのあとにファラオの像が持つ〝光る玉〟の上に手を置くのだ。なんの意味があるのかは知らないが、なんとなく神秘的でしょ。見ていても仕方がないので、実際に占ってみた。えーと名前ヨダトモオ、71年3月30日生まれ、性別男、血液型B型と。お、モニターに象形文字が流れはじめたぞ。〝玉〟の上に手を置き待つこと数分。プリントアウトされた1枚の紙がでてきた。ふむふむ、なになに「情熱的な愛を持った博愛主義者で、相手の幸せを考える愛し方のできる人」か。おい、この占いよく当たるよ。

©1991 NAMCO LIMITED. ©1991 SNK ©1991 IREM CORP.
©CAPCOM 1991 ©1991 KONAMI

NEW SOFT STREET
●ニューソフトストリート●

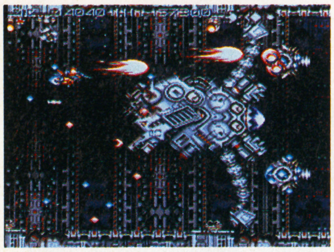
千代田区神田神保町３−25のコナミ株式会社がＰＣエンジンに参入するってホントですか？　その知らせを耳にした時、僕は神の存在を確かに感じました。以来、ギターの腕がぐんぐん向上。曲がっていた犬のしっぽも真っ直ぐになり、もう彼女に馬鹿にされることもありません。ありがとうコナミさん。それにしても早いな、今回は。宇宙一だぞ。（多分）

SFC アクスレイ

ジャンル	シューティング
プレイ方法	１Ｐ専用

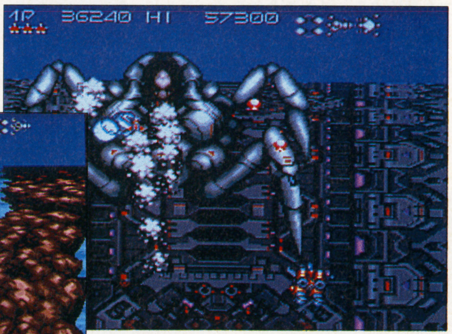
■コナミ／92年１月発売予定／価格未定

●業務用に逆移植？　ってなくらいの出来



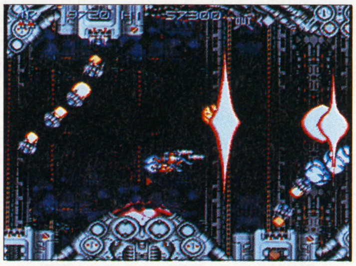
コナミが満を持して世に放つ、ＳＦＣ用完全オリジナルシューティングゲーム『アクスレイ』の第一報が届いたぞ。まずは、ただただハイクオリティのグラフィックに驚いて、ついでに「早くやりたい」とじれて欲しい。ゲームは敵やマップ上の仕掛とのカラミを中心とした緻密で戦略的な縦横スクロール面＋スピード感やダイナミックなギミック満載の軽快な疑似３Ｄ面の両面で構成されている。プレイヤー側の攻撃は派手で爽快感が強められているのが特徴。

ステージは「雲のステージ」「コロニーステージ」「都市ステージ」「水と菌類ステージ」などなどの全６面。背景となる物語と連動したストーリーのある設計がなされている。目的はひとつ。占領された惑星の基地をすべて奪還すること。誰もが待ってたコナミのＳＦＣオリジナルの登場だ！

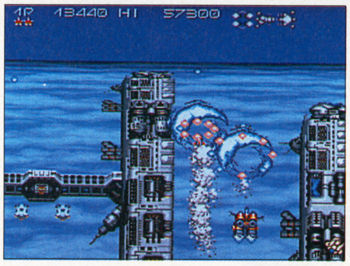


↑雲の惑星に築かれた敵前線基地には強力な戦闘メカが配備され、ＡＸＥＬＡＹを待ちうけていた

↓５年もの歳月をかけ、建造した最強戦闘機「ＡＸＥＬＡＹ」が、雲に覆われた小惑星をゆく



↑暴走し、目的を失い、猛威をふるう機械生命体が敵だ



↑イーリス恒星系の小惑星は、すでに敵に侵略され、占領済みであった……。

↑スプラッシュレーザー、フレアグレネード、ウィングレーザー。どんな軌跡を描くのだろうか

PC グラディウス

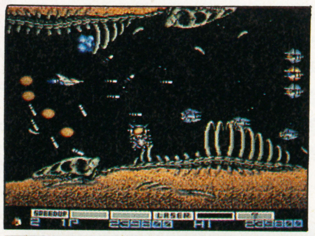
ジャンル	シューティング
プレイ方法	１Ｐ専用

■コナミ／11月15日発売／¥6000（税抜き）

●©1985　©1991　KONAMI

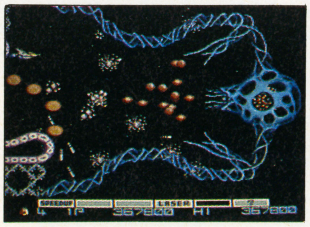
コナミ、ＰＣエンジン参入第一弾ソフトは、シューティングならコナミ、と全てのゲームファンに決定的な印象を与えた、あの『グラディウス』だ！

３ボタン、カプセルの取得数に応じたウェポンセレクトなどなど、その後のシューティングゲームに多大なる影響を及ぼした秀逸なアイデアは、このゲームが元祖なのだ。ＰＣ版にはオリジナルステージがひとつ加えられている。まずは上上下下……のコナミコマンドを試すでしょ？



↑ＰＣオリジナルステージがコレ

↑静かにリングレーザーを吐き続けるモアイ群。プレイヤーにとって最初の大きな壁だ



↑細胞ステージの美しさもそのまま移植

PC 沙羅曼蛇（サラマンダ）

ジャンル	シューティング
プレイ方法	２Ｐ同時可能

■コナミ／12月６日発売／¥6000（税抜き）

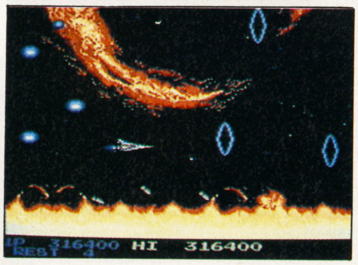
●アメリカ版はライフフォース

突如として吹き上がるプロミネンスが、ゲームファンを虜にした『サラマンダ』も、ＰＣエンジンで発売することになったぞ。

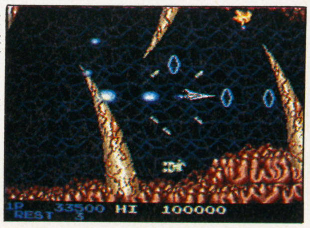
グラディウスシリーズ第２弾にあたり、その中でも唯一２人プレイ可能な作品である。ＦＣ版とは異なり、アーケードそのままのパワーアップシステムを採用。完全移植に成功している。

同シリーズの特徴となったリップルレーザー、フォースフィールドはこの作品から登場したのだ。イヤ、常識でしたね。

↑脳みそボスキャラ、ゴーレム。触手に気をつけたい



↑プロミネンスだって、パターンを憶えちゃえば全然平気。調子悪くてあたりまえ



↑巨大なツメがせまり来る。上にはパワーアップアイテムが

©1985,1986,1992 KONAMI

SFC ソルスティスII

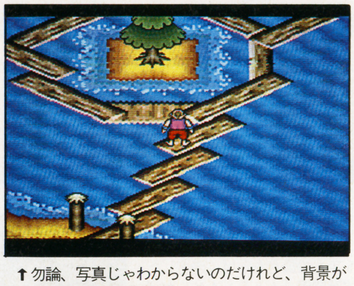
ジャンル	RPG
セーブ方法	バッテリー

■EPICソニー／発売日未定／価格未定

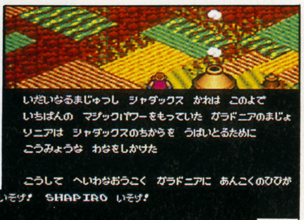
●新技術たっぷり投入作品

アクション・RPG・パズルの3要素を見事にMIXした『ソルスティス』がIIとなってSFCでリリースされる。

プレイヤーは偉大な魔法使いシャダックス（Iのキャラ）の息子グレンダールとなり、とらわれの身となった姫を救出する為にダンジョンや村、地獄といった9つのエリアを冒険する。それぞれ独自のパズルになっているのだ。アクション要素も勿論強く、何十種類もの武器のパワーが全て異なるグラフィックで描かれている。スクローリング多層アイソメトリック部屋などなど様々な新しい技術が投入されているこの作品。う〜ん、気になるなあ。



↑勿論、写真じゃわからないのだけれど、背景が360度回転するのは圧巻



→デモ画面。カットは禁物よ

←ゆるやかな飛行シーンも、実に気持ちいい

↑大胆なアングル。背景のうますぎるグラデーション。製作者の意欲が伝わってくるよね。とにかく、よい出来

SFC マジックソード

ジャンル	アクション
プレイ方法	1P専用

■カプコン／来春発売予定／￥8500(税抜き・予)

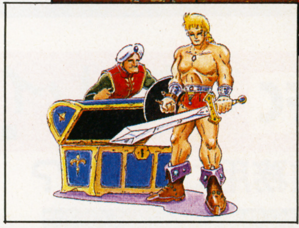
●ハイスピードアクションRPGだ！

ゲーセン野郎が、その移植ニュースを待ちに待ってた、あの超スピードアクションRPG『マジックソード』の、SFC版第一報をお伝えしよう。

巨大な塔の中に閉じ込められた戦士達を救出するため、どこからともなく、襲いかかってくるモンスターを倒し、最上階を目指して、ひたすら上へ上へと登っていく。オプションとなるお助けキャラを育てていくのも魅力のひとつ。ボスを倒せば、強力なアイテムも入手できるのだ。

気になる変更点だけど、残念ながら1P専用になる模様。その他は忠実な移植だぞうだから、完成をお楽しみに。

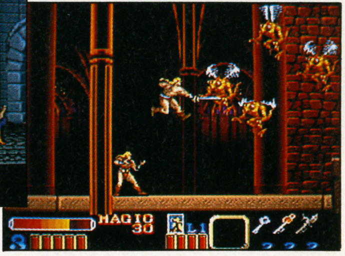
→図体のデカいお助けキャラ。育てよう



←キャラクターの設定イラストです

↑ボスキャラは、獣と獣が合成されたキメラ獣。吐きだす炎をかわせ

↓ザコキャラにかこまれたって平気。強力な攻撃魔法でひと消し。ガンガン塔を登っていくべし



FC レッドアリーマーII

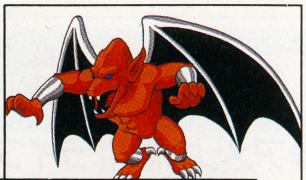
ジャンル	アクション
プレイ方法	1P専用

■カプコン／来春発売予定／価格未定

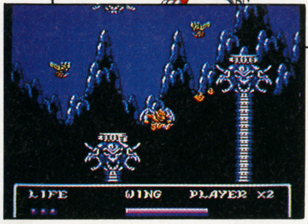
●憎さあまって可愛さ100倍!?

『魔界村』シリーズでアーサーの好敵手を演じる、魔界のヒーロー、レッドアリーマー。昨年春のGBに続き、今回はFCに主役として登場することとなった。

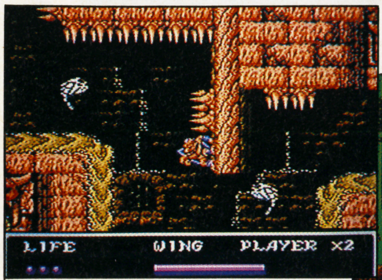
基本システムは前作と同様で、レベルアップ等のRPG要素を取り入れたアクションゲームだ。アリーマーの特殊能力は、まず前作にもあった〝ホバリング〟。ジャンプ中にAボタンを押すことで、ヘリコプターの様に空中での停止・移動が可能になる。そして垂直の壁にはりつく〝ヘルクライム〟。これらを巧みにつかって、様々な障害物を切り抜けていくのだ。魔界の平和を守る為、〝赤き炎〟は今日も行く！



→こうして見ると、なかなか可愛いヤツ!?

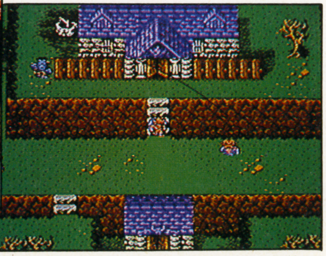


←真紅の姿態が暗闇に映える



↑ホバリングとヘル・クライムを駆使すればこ〜んな地形も思いのままだ

↓この画面だけなら、だれがどう見てもRPG。街では、HPを回復したり、パスワードをとったりできるぞ



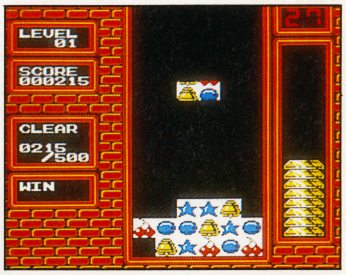
FC パズロット

ジャンル	パズル
プレイ方法	2P対戦可

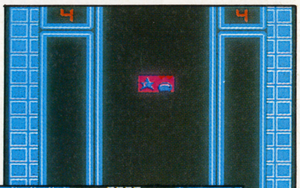
■サミー／発売日未定／価格未定

●落ちて回って、回って落ちて

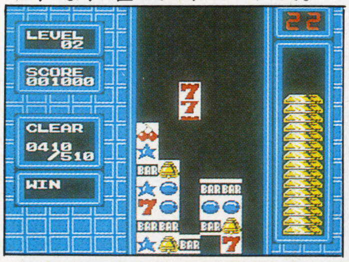
ゲーム界の一大トレンディとなった感のある落ちものソフト。今回は、サミーがスロットの要素を上手くとりこんだ新作を発表したぞ。落ちてくるのは、2×1の長方形ブロック。回転しているマークをBボタンでストップさせ、Aボタンでブロック本体を回転させるのだ。縦、横、ナナメで同じマークを3つ以上そろえれば、ブロックが消える。どのマークをどう消すかによって得点が決まっており、規定の数のブロックが落ちるまでに、一定の得点をマークすれば面クリだ。2P対戦では、1つの面に交互にブロックを置いていく。相手が消しにくいように置いていくのがコツだぞ。



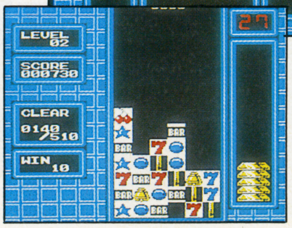
↑写真ではわかりにくいが、ブロックの模様は、かなり速いスピードで回転している



→2Pでは交互にブロックを積んでいくのだ



↑ポイントを上げる度に、右側に金ののべ板(?)が積み上げられていく。のべ板が一杯になれば面クリだ



←落ちてくるブロックの数は限られているぞ

©1991ソニーミュージックエンタテイメント ©CAPCOM ©1991SAMMY

PC ゲンジ通信あげだま

ジャンル	アクション
プレイ方法	1P専用

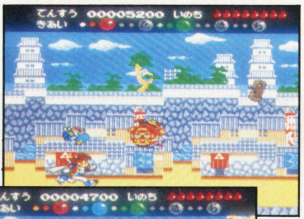
■NECホームエレクトロニクス／12月発売予定／価格未定

●NECホームエレ、遂に立つ

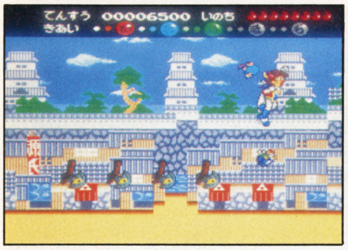
ついにというか、やっとというか、NECホームエレクトロニクスが独自のソフト開発事業をスタートさせた。

その第一弾は、コミックボンボン連載中の人気マンガをもとにしたアクションゲームだ。原作はさくまあきら氏で、10月からはTVアニメ化もしているなど、ちょっとしたメディアミックスという感じ。主人公の源氏あげだまは、和草族きっての勇者。わーぷ郎の力を借りて「あげだマン」に変身し、世界征服をたくらむ黄型団に立ち向かうのだ。3段階にパワーアップする5種類のマジックを駆使する「あげだマン」。お子様向けとは思えない楽しさなのだ。

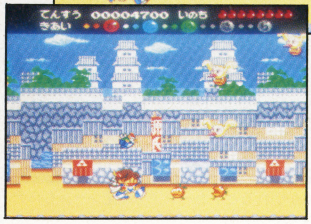
↑ダメージを受けるとマンガチックな顔になる。「痛いッ」てカンジがよく出てるよね



→強制横スクロール。なかなかスピード感がある



↑「か・た・は・ま・ら」は、それぞれ、火炎・竜巻・波動・魔物・雷光のマジックを表す。IIボタンで気合いをためて攻撃だ



←変換ミスカードをとるとこんなになっちゃうぞ

PC BABEL

ジャンル	RPG
セーブ方法	内蔵メモリ

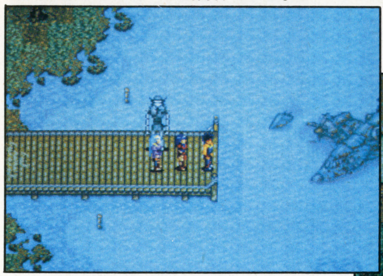
■レーザーソフト日本テレネット／SCD-ROM²／来春発売／価格未定

■剣と戦車が混在するカオティックワールド

レーザーソフトのスーパーCD-ROM²第二弾は、架空の世界『BABEL』を舞台にしたRPGだ。24世紀人類のワープ航法失敗によって、別の次元にある3つの世界（ファンタジー世界・機械文明・未来世界）が融合し、1つの世界が生まれた。ここでは、妖刀からパワードスーツまで様々な兵器が登場し、破天荒なイベントが繰り広げられるのだ。ストーリーは、連続性のある6つの話によって構成されている。各話には起承転結があり、30分もののTVアニメを見るような感覚でテンポよく進んでいく。よくある「中世モノ」RPGに飽きた人にはもってこいの期待作なのだ。

→剣と機械が融合した奇異な世界

←グラフィックのレベルはかなり高い



↑BABELの世界は、ワープミスによって発生した時震雲の海のなかにあるのだ

↓BABELでは混乱が日常となっている。旧市街にあるこの地区も、かなり荒らされているようだ

PC 未来少年コナン(仮)

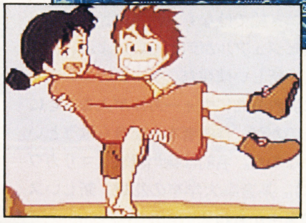
ジャンル	アクションAVG
バックアップ	内蔵メモリ

■RIOT日本テレネット／SCD-ROM²／2月発売予定／価格未定

●残され島から太陽塔まで完全再現！

『未来少年コナン』といえば、知る人ぞ知る名作アニメーション。その人気は、放映から10年以上経った今も、依然衰えることをしらない。故に、今回のゲーム化もファンにとっては心配なところかも。しかし、ご安心あれ。声優陣は、TVアニメ版のスタッフを起用。アクションシーンでは、コナンだけでも50以上のアニメーションパターンを用意しているので、あの独特の動きも完全再現だ。もちろん、スーパーCD－ROM²の力をフルに使ったビジュアルシーンも、計7ヵ所に盛りこまれている。TVで、そして映画で感じたあの感動を、再びモニター上で味わえるのだ！

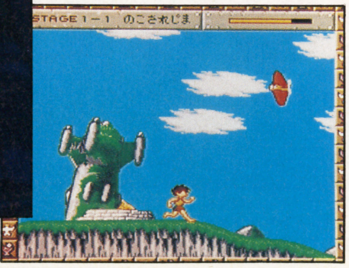
→TV版のアイキャッチも、ほらこの通り



←残され島での名シーンの1つだ

↑ストーリーもさることながら、ヒロイン・ラナの人気も高い。でもこれなら安心ね

↓ゲームは6つのシーンから構成されている。アドベンチャーモードで情報を集め、アクションモードで敵を撃退するのだ



PC R-TYPE ～COMPLETE CD～

ジャンル	シューティング
プレイ方法	1P専用

■アイレム／SCD-ROM²／12月発売予定／価格未定

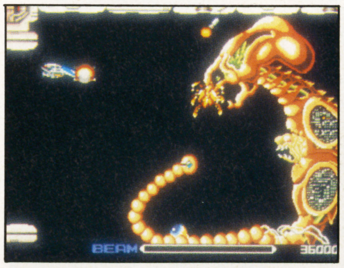
●完全版でレッツ・プレイ！

業務用で発表され、全てのゲームファンに少なからぬショックを与え、その後数多くの亜流ゲームを生みだした、あの『R-TYPE』だが、これまではHuカードでI、IIと2分割され売られていた。しかし、この度、SCD-ROM用に、完璧版が新要素を加えた形で発売されることになったぞ。

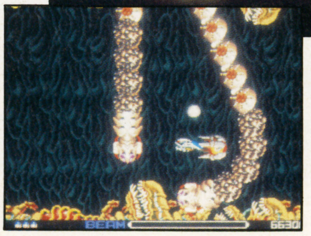
ざっと変更点を並べることにしよう。①バックグラウンドストーリーを再現するアニメーション。②ビジュアルキャラには一流声優陣がアフレコ。③サウンドは全てニューアレンジ。④難易度調節機能付き。イージー、ノーマル、ハードの3つ。ゲームの殿堂入り確実のソフトだよね。

↑CD－ROMで、初めてわかる。R－TYPE秘話

→フォースを開発中のようだ



↑お久し振りね。ドブゲラドプス君！　またまた倒させてもらうぞ。尚、画面はすべてCD－ROM版です



←ゲームは、完全移植でバッチリ

©講談社・テレビ東京・NAS ©NEC HOME ELECTRONICS, LTD. 1991 ©TELENET JAPAN／日本アニメーション ©1991 IREM CORP.

MD ピットファイター

ジャンル	アクション
プレイ方法	2P対戦可

■テンゲン／発売日未定／価格未定

●アタリの波がやってきた

テンゲンが、水面下で開発を進めていたMD用新作ソフト2本の情報をスクープしよう。まずは、格闘アクションの『ピットファイター』。これは、昨年米国アタリゲームズ社から発売された業務用の移植版。プレイヤーは、BUSS、TY、KATOの3人のキャラから1人を選び、対戦する。2人同時プレイ時には、敵も2人登場するし、観客も乱入してくるので、スリリングなアクションが楽しめる。そこらに落ちている棒やドラム缶を武器にできるなど、自由度が高いのも魅力だ。オリジナルの出来がいいだけあって、凡百の格闘ゲームとは一味も二味も違う作品なのだ。

↑キャラクターごとにこんな1枚絵がある。なんだかアメリカっぽいよね

→画像取り込みによる迫力ある書き込み

↑あって当然、とばかりの2人同時プレイ。味方同士でも戦えるので、コンピュータを加えて3対1なんてこともできるぞ

←客も乱入してくるので油断するなよ

MD ロードブラスターズ

ジャンル	カーアクション
プレイ方法	1P専用

■テンゲン／発売日未定／価格未定

●障害物は破壊して、進め進め

『ピットファイター』同様、米国アタリ社から発売された業務用の移植版だ。大型筐体の業務用は、欧米では大ヒットしたものの、日本語化されていなかった為、国内での人気は今イチだった。なんてことまで知ってるキミはかなりの事情通。もちろん、移植にあたって、しっかり日本語表示されているのでご安心を。

プレイヤーの目的は、行く手を防ぐ障害物をショットで破壊しながら、オイル切れになる前にゴールに到着することだ。

レース、アクション、シューティングなど、多彩な要素を取り入れているので、数多くのファンに受け入れられそうだね。

→コースは50もあるので飽きがこない

←邪魔な車はショットで破壊しよう

↑燃料が切れるとドカーン！　爆発シーンもハデハデだ

↓破壊した障害物は点数に加算されるが、弾を打ち過ぎると減点される。なかなか難しいところ

MD HEAVY NOVA ～ヘビーノヴァ～

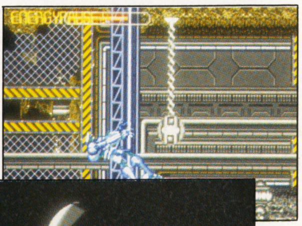
ジャンル	アクション
プレイ方法	2P同時可

■マイクロネット／12月上旬発売予定／価格未定

●キャラクターのアニメは必見ものだぞ

マイクロネットのMEGA－CDソフト第一弾は『HEAVY NOVA』だ。このソフトにかけるマイクロネットさんの意気込みには、すごいものがあって、たくさんの編集部を北海道で接待、いやゲーム大会を開催し、その費用は全てあちら持ち……そんなことはどうでもよろしい。

未来型格闘技のデスマッチ、と銘打たれた超本格的アクションゲーム。人間の動きを超えたロボットならではの自由なアクションをカッコよく表現している。1人プレイも面白いんだけれど、やっぱり格闘アクションは2人同時対戦がいい。対戦プレイも絶妙に設定されているんだぞ。

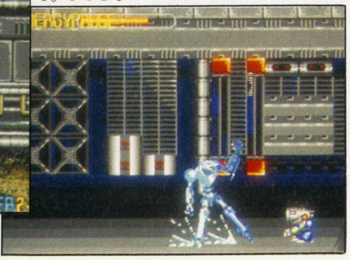


→障害物には気を付けろ！

←タイトルビジュアル。シビれるなあ

↑写真の関係で、小さくなってしまったが、関節の多さはわかるでしょ

↓ボスキャラの佇ずんでいるエリアまで、さまざまな仕掛けが、自機に攻撃をかましてくる。ひるむな！



MD ノスタルジア～1907～

ジャンル	アドベンチャー
セーブ方法	内蔵メモリ

■シュールド・ウェーブ／12月上旬発売予定／￥7200(予) CDつき

●MEGA－CD本体と同時発売!!

先月号でも紹介したシュールド・ウェーブの『ノスタルジア1907』の完成間近の画面写真が届けられたぞ。以前のバージョンに比べてグラフィックのエッジがとれ、より美しくなり、なによりもキャラクターが実際に加えられているのが大きい。ありがちなアニメ絵ではなく、独特の世界を持っているビジュアルが何ともいいよね。

さて、新しい情報だ。ゲームのエンディングに流れる曲にヴォーカルが入ることになったのだが、作曲者本人が自ら歌うということなのだ。名前は鞠川雪映（マリカワユキエ）。某音楽大学卒の23歳。新しいスターの誕生かもね？

↑『ノスタルジア』を象徴する、尋問シーン。スキをみせるな！

→セピア調の画面は、心がなごむねえ

↑グラフィックの下にはセリフが表示され、右にはプレイヤーの主観が表示されるアイキャスが位置している

←ノスタルジア号の内部。高そうな調度品

©ATARI GAMES ©TENGEN INC. ©TENGEN LTD. ©1991 MICRONET ©TAKERU

GG エイリアンシンドローム

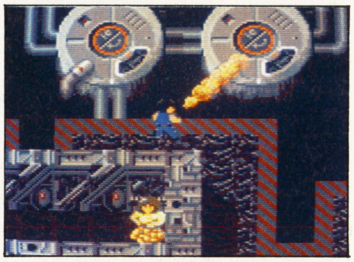
ジャンル	シューティング
プレイ方法	2P同時可

■シムス／12月発売予定／￥4200（税抜き）

●壁の向こうからヤツが来る！

アーケード版の発表から４年の歳月を経て、あの醜悪なエイリアン達が再び牙をむく。前回の舞台であったスペースコロニーアルファを航行中の輸送船内に、突如、謎の生命体が侵入したのだ。宇宙警備隊のリッキーとマリーは、緊急司令を受け、乗員の救出に向うこととなった。船内は５つのエリアに分かれており、各エリアの乗員を全て救出するとボスキャラとの対戦となる。宇宙船には、時限爆弾が仕掛けられているので、速やかに任務を遂行せねばならない。武器庫には、レーザーや火炎放射器などが隠されているので適宜入手しよう。

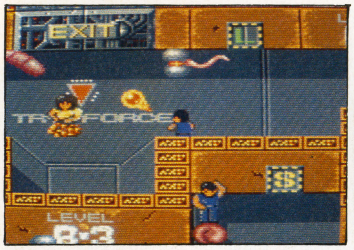
さあ、今度は戦争だ！



↑最初に装備している武器はショート。威力が弱いので早めに取り換えよう

→ボスだ！　それにしても無気味な奴

←IIボタンでマップ画面が見れる



↑出口の向こうでは、ボスキャラが君達を待ちかまえている。しかし、全員を救助しないと、ドアは開かないのだ。ほら！　誰か襲われているぞ！

GG ヘビーウエイトチャンプ

ジャンル	スポーツ
プレイ方法	2P対戦可

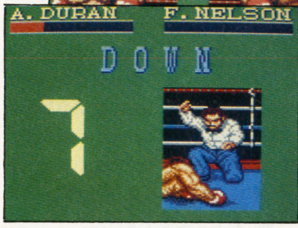
■シムス／92年1月発売予定／￥4200（税抜き）

●奴のボディにお前のパンチを叩き込め!!

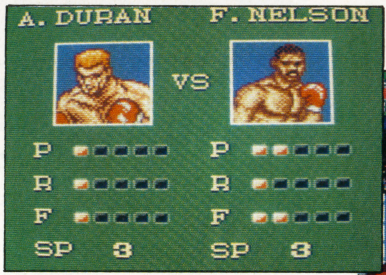
格闘技の王道、ボクシング。そのなかでも、「世界一強い男」の称号といわれるヘビー級チャンピオンを目指すゲームがゲームギアに登場するぞ。頂点への道程は４試合。相手ボクサーを１人倒すごとに試合結果に応じたポイントがもらえ、それをパンチ力、フットワークなど４種類のパラメータに振り込むことができる。また、ため打ちをすればグローブが白く輝き出し、通常のパンチより強く、遠くまで届くスーパーパンチを打てるようになる。

２Ｐ対戦も燃えるぞ。５人のなかからキャラクターを選び、10ラウンドを戦うのだ。２つの拳で栄光を掴み取るべし。

→回復力が高ければ長期戦にも対応できる



←ダウンしてしまった。ボタンを連打だ！



↑試合に勝ってもらえるポイントは、ＫＯだと３、判定なら１だ。この差はデカいぞ

↓基本的にはボタンでパンチ、カーソルで移動＆ディフェンスだ。組み合わせれば、ボディブローやアッパーが打てるぞ

GB Q＊bert(仮)

ジャンル	アクションパズル
プレイ方法	１Ｐ専用

■ジャレコ／92年１月発売予定／価格未定

●懐しくって、新しい

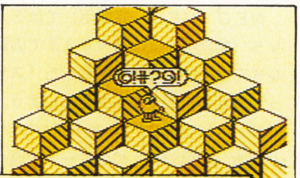
奇妙キテレツ生物「キューバート」が活躍するアクションパズル『Ｑ＊bert』が来年早々、発売されるのだ。

キューブで組み上げられたフィールドの床タイルの色を全て塗り替えると面クリア。

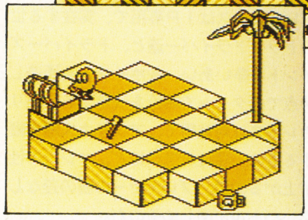
敵キャラは、おじゃまモンスターとボーナスモンスターの２つ。おじゃまモンスターに捕まると１ミス、ボーナスモンスターを捕まえると得点が入るのだ。

操作は何と、✚キーのみのシンプル設計。

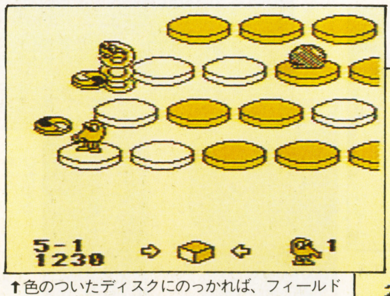
面クリア毎に、たのしいデモ「Ｑ＊bert ＭＯＶＩＥ」を観ることが出来る。ゲームが一番楽しかった時代の、エッセンスがつまったゲームなのです。



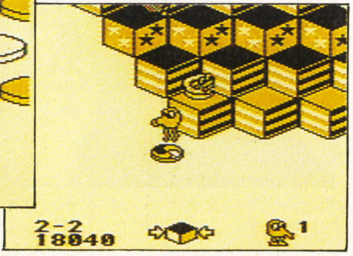
→全64面のアクションパズルなのです



←Ｑ・バートは、ひょっとこに似ている



↑色のついたディスクにのっかれば、フィールドに戻ることができるのだ



↓シンプルながら、瞬時の判断力、戦略性を必要とする、奥のふかーいゲーム。まさにＧＢにうってつけ

GB ティンクル☆ポポ

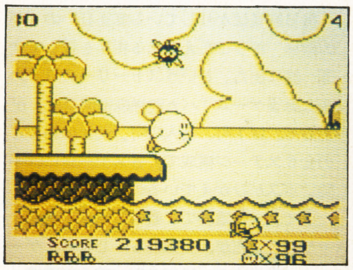
ジャンル	アクション
プレイ方法	1P専用

■HAL研究所／92年1月下旬発売予定／￥3400（税込み）

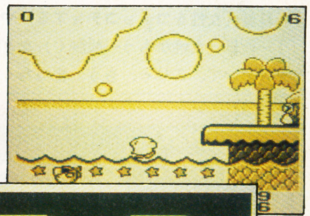
●軽く、ポップに、ひょうきんに

まるまるとしたキャラがかわいいハル研の新作はサイドビューのアクションゲーム。平和な国の食糧全てを一夜にして奪い去った悪の大王をこらしめ、食糧を取り戻す、というぶっとんだ設定だ。主人公ポポポはよっぽど腹が減ってるのか、敵を吸い込み、ロの中に頬張ることができる。吸い込んだ敵はそのまま飲み込んでもいいし、吐き出して攻撃にも使える。同じ要領で空気を吸えば、飛行形態に変身するぞ。飛行中は空気弾を発射して敵を攻撃できるが、１度発射すると空気が抜けて落下してしまうのだ。

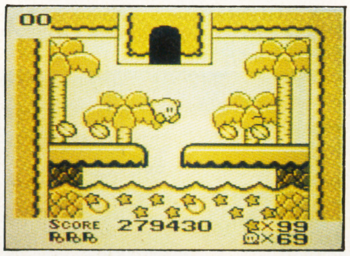
殺伐としたゲームが多い今日この頃、こんなほのぼのとしたゲームって貴重だよね。



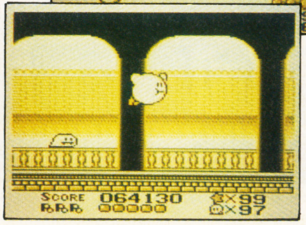
↑飛行中は、アクションというよりもシューティングのノリ。アイテムをとれば連射も可能だ



→全６面。海に、お城に、大空に



↑アイデアも凝ってるし、ポエティックなイメージで統一された世界観も好感がもてる。ホント、これはおススメよ



←シンプルなキャラだがなんだかカワイイ

©SEGA ©1992 SIMS ©1983 MYSTAR ELECTRONICS ©1991 JVW ELECTRONICS ©JALECO LTD. ALL RIGHTS RESERVED DESIGNED BY REALTIME ASSOCIATES ©HAL LABORATORY

NEO エイトマン

ジャンル	アクション
プレイ方法	2P同時可

■SNK／11月上旬発売／価格未定

●8マンは新幹線よりも早く走れるぞ

♬光る〜海、光る〜大空、光る〜大地〜の主題歌をうたえる人はもう、おじさんの平井和正原作「エイトマン」がSNKの手によってめでたくゲームになったぞ。マンガの世界感を完全に再現した美しいグラフィックの中を8マンが猛スピードで走り回るアクションゲームなのだ。

シンプルな操作でジャンプ、スライディング、回転キックなどの豪快アクションがきめられ、他には2Pの協力による超必殺技「スーパーダブルボンバー」が放ててしまうのだ。奇想天外な構成の面とスピードを生かした超スクロール面などが盛り込まれている。おじさんもやるのだ！

↓超ド級・装甲車が唸りをあげて攻めてきた。奴の動きをとめろ！

→背中ごしに見える、巨大な物体は一体……

↑不気味な音を立て、骨をきしませる巨大ガイコツボスが現われた！ 走れエイトマン！ 地球の為に

←カッコイイ！ 原作そのもののビジュアル

NEO ロボ アーミー

ジャンル	アクション
プレイ方法	2P同時可

■SNK／12月20日発売／価格未定

●サイバーアーミーの野望を阻止せよ！

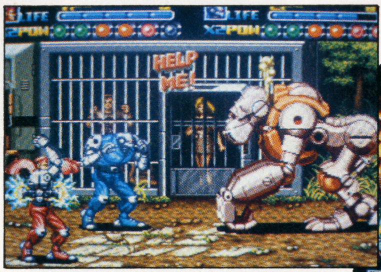
軍用ロボットの創造者フロン・ジード博士と娘のフロンティアが突如、何者かにさらわれたという事件のあった数ヵ月後、街に見たこともない軍用ロボットが現れ、都市を完全に占領してしまった……。

情報によると、奴等は「ヘル・ジード」という名のサイバーアーミーであった。連中の目的はロボットだけが住む都市・サイバーシティの建設。無論、プレイヤーである君の目的は彼らの野望を打ち砕くことにあるのだ。ゲームは人間型、機械型ロボットを操り、いろいろな攻撃方法を組みあわせた、過激な戦闘が売りのアクションタイプ。二人をさらったのは一体、誰だ？

→装甲兵が、プレイヤーを狙う

←次のステージを説明するデモ

↓サイバーアーミーが平和な街を脅やかす。奴等の野望を打ちくだき、安静な生活を取り戻すのが君の役目だ



↑1エリアのボス、マスターコング。得意技はロケットパンチ

NEO バカ殿様麻雀漫遊記

ジャンル	ETC
プレイ方法	1P専用

■SNK／発売日未定／価格未定

●脱ぎ脱ぎする業務用は、やっぱエライ

毎日麻雀ばかりしている麻雀狂いの"バカ殿様"が手ごたえのある相手を探して全国へ旅に出た。というストーリーのコミカルな麻雀ゲーム『バカ殿様麻雀漫遊記』が出るぞ。城下町、芸人の町、美女の島などの全6ステージ構成で、各ステージには手強いボスがひかえているのだ。

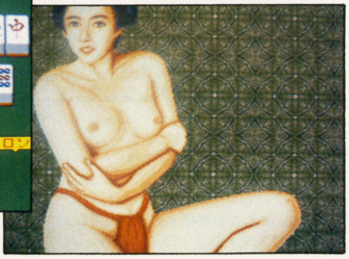
さて、一番重要で、最も気になる美女キャラの脱衣だが、当然ある。しかも、ゲーム中に登場する、役満の玉、黄金立直棒、などの通常麻雀アイテムの中には、「おさわり券」(女性をコチョコチョする)や「もう一枚券」(女性がもう一枚脱ぐ)などが含まれていて、こりゃ、もう、まったく。

→博打屋。持ち点を増やそう

←強引な誘い。断われそうにない

↑チートイツが揃った。すかさずロン。その後は……グフフ

↓いわゆる脱衣シーン。3段階に分かれていて、アイテムを使えば隠れ脱衣を拝むこともできるのだ



NEO スラッシュ・ラリー

ジャンル	カーレース
プレイ方法	4P同時可

■アルファ電子／12月20日発売／価格未定

●ユーミンもいったパリダカを走ろう

NEO・GEO（家庭用）では2人、MVS（業務用）では最大4人までの同時プレイ可能の通信機能を搭載した「スラッシュ・ラリー」の情報をお届けしよう。

レースはWRC(ワールドチャンプ)、パリダカ（通信対戦）の2モードが選べる。

WRCレースは1P専用で、実在する世界のトップドライバー達と、ドライバーズポイントを争いあい、各ポイントを通過した時点でのタイムで順位を決定する。パリダカレースは対戦用で、アフリカ大陸を縦断するもの。順位が低いほど、マシンの性能が上がるので、プレイヤーの腕の差なしに熱いバトルが楽しめるのだ。

↑チェックポイントクリアー。きちんとタイムを確認しよう

→順位表示画面。これはパリダカモード

↑ワールドチャンピオンシップがスタート。スタートは一台のみ

←チャンピオンを夢に、ひた走る

©1991 SNK CORPORATION©1991 PALLAS・桑田二郎・平井和正©MONOLITH©ALPHA DENSHI

SCHEDULE 新作スケジュール表

SUPER FAMI-COM ●スーパーファミコン

発売日	タイトル	メーカー	価格
11月21日	新・ゼルダの伝説 神々のトライフォース	任天堂	¥8000※
11月29日	雷電伝説	東映動画	¥8700※
11月予定	戦え原始人Joe&Mac	データイースト	¥8500
11月予定	SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語 大いなる遺産	エンジェル	¥9500(予)
12月13日	ラグーン	ケムコ	¥8500※
12月13日	ちびまる子ちゃん「はりきり365日」の巻	エポック社	¥8800
12月13日	スーパーフォーメーションサッカー	ヒューマン	¥7700
12月13日	スーパーワギャンランド	ナムコ	¥8300
12月18日	レミングス	サン電子	¥8500
12月20日	スーパー信長の野望 武将風雲録	光栄	¥11800
12月20日	ディメンション・フォース	アスミック	¥8500
12月20日	F-1 GRAND PRIX	ビデオシステム	¥9700
12月20日	ダンジョンマスター	ビクター音楽産業	¥9800
12月下旬	スーパー上海ドラゴンズアイ	ホットビィ	¥7800
12月下旬	弟切草（おとぎりそう）	チュンソフト	¥8800
12月下旬	バトルコマンダー 八武衆 修羅の兵法	バンプレスト	¥9800
12月下旬	サンダースピリッツ	東芝EMI	¥8600
12月予定	雷電伝説	東映動画	¥8700※
12月予定	北斗の拳5	東映動画	未定
12月予定	スーパーチャイニーズワールド	カルチャーブレーン	¥8800
12月予定	スーパーファイアープロレスリング	ヒューマン	¥8500(予)
12月予定	シムアース	イマジニア	¥9800
12月予定	反省ザル・ジローくんの大冒険	ナツメ	¥7000
12月予定	ロマンシング・サ・ガ	スクウェア	未定
1992年			
1月11日	高橋名人の大冒険島	ハドソン	¥8500
1月25日	豪槍神雷伝説MUSYA（武者）	データムポリスター	¥8800(予)
1月予定	飛龍の拳IV	カルチャーブレーン	¥8800
1月予定	プロフットボール	イマジニア	¥7900(予)
1月予定	アクスレイ	コナミ	未定
1月予定	プロフットボール	イマジニア	¥7900
2月予定	S・T・G（ストライクガンナー）	アテナ	¥8900
2月予定	SUPER CUP SOCCER(仮)	ジャレコ	未定
2月予定	バズー！魔法世界	ホットビィ	未定
2月予定	トップレーサー	ケムコ	未定
2月予定	スーパーボウリング	アテナ	未定
2月予定	ラストファイターツイン	バンプレスト	¥8200
3月予定	機甲警察メタルジャック	アトラス	未定
3月予定	PGAツアーゴルフ	イマジニア	¥7900
3月予定	超攻合神サーディオン	アスミック	¥8800
3月予定	ファランクス	ケムコ	未定
3月予定	ラッシングビート(仮)	ジャレコ	未定
4月予定	ステルス	ヘクト	未定
4月予定	シェラザード伝説 黄金の帝国	カルチャーブレーン	未定
4月予定	初代 熱血硬派くにおくん	テクノスジャパン	¥8900
6月26日	全国高校野球「甲子園2」	ケイ・アミューズメントリース	未定
6月予定	イーハトーヴォ	ヘクト	未定
9月予定	パリ・モスクワ・ペキン・マラソンレイド	メルダック	未定
来春発売予定	芹澤のぶおのバーディトライ(仮)	東宝	未定
来春発売予定	スーパーアレスタ(仮)	東宝	未定
来春発売予定	おざなりダンジョン	データムポリスター	¥8800

再販予定

発売日	タイトル	メーカー	価格
11月8日	超魔界村	カプコン	¥8500
11月8日	ファイナルファイト	カプコン	¥8500
11月16日	バトルドッジボール	バンプレスト	¥9600
12月13日	スーパーウルトラベースボール	カルチャーブレーン	¥8800
未定	アクトレイザー	エニックス	¥8000

発売日未定

- ●SOLSTICEII／EPICソニー／未定
- ●ペブルビーチの波濤／T&Eソフト／未定
- ●ソングマスター(仮)／やのまん／未定
- ●ロケッティア／アイ・ジー・エス／未定
- ●将棋(仮)／アイマックス／未定
- ●戦略シミュレーション(仮)／アイマックス／未定
- ●デスブレード／アイマックス／未定
- ●ダイナウォーズ／アイレム／未定
- ●ウィザードリィV／アスキー／未定
- ●ワンダーブック／アスク講談社／未定
- ●真・女神転生／アトラス／未定
- ●ドラゴンクエストV／エニックス／未定
- ●ソウルブレイダー／エニックス／¥8800
- ●ドラゴンスレイヤーVI英雄伝説／エポック社／¥9800(予)
- ●マジックソード／カプコン／¥8500(予)
- ●BREATH of FIRE～龍の戦士～／カプコン／未定
- ●マスターオブモンスターズ～大魔王ガイアの誕生～／カプコン／未定
- ●ストリートファイターII／カプコン／未定
- ●ミスティリーサークル(仮)／ケイ・アミューズメント・リース／未定
- ●あしたのジョー／ケイ・アミューズメント・リース／未定
- ●2020年スーパーベースボール／ケイ・アミューズメント・リース／未定
- ●パチ夫くん(仮)／ココナッツジャパン／未定
- ●スーパーノヴァ／コピアシステム／未定
- ●ポッパーズ／サン電子／未定
- ●魔訶魔訶／シグマ／未定
- ●鈴木亜久里のF1スーパードライビング／ジー・アミューズメント／未定
- ●マイト・アンド・マジック book2／ジー・アミューズメント／未定
- ●トルーキンの指輪物語／ジー・アミューズメント／未定
- ●ノスフェラトゥ／セタ／未定
- ●シルヴァサーガ／セタ／¥8900
- ●ハットトリックヒーロー／タイトー／未定
- ●新世紀GPXサイバーフォーミュラ／タカラ／未定
- ●ダブルドラゴン／テクノスジャパン／未定
- ●キャプテン翼III／テクモ／未定
- ●つっぱり大相撲 立身出世編(仮)／テクモ／未定
- ●スーパーバーディー・ラッシュ(仮)／データイースト／未定
- ●ヘラクレスの栄光(仮)／データイースト／未定
- ●ナグザットスーパーピンボール(仮)／ナグザット／¥8500
- ●F1(仮)／ナグザット／未定
- ●アースライト／ハドソン／¥8500
- ●中嶋悟SUPER F1 HERO／バリエ／未定
- ●SDガンダムX／ユタカ／未定
- ●スーパーヴァリス／レーザーソフト／未定
- ●スーパー麻雀大会／光栄／未定
- ●サイバリオン／東芝EMI／未定
- ●バックトゥ・ザ・フューチャー2／東芝EMI／未定
- ●MOTHER2(仮)／任天堂／未定
- ●北斗の拳5／東映動画／未定

FAMI-COM ●ファミコン

発売日	タイトル	メーカー	価格
11月15日	スターウォーズ	ビクター音楽産業	¥6700
11月15日	大工の源さん	アイレム	¥6500
11月15日	地底戦空バゾルダー	ソフエル	¥6300
11月15日	少年アシベ ネパール大冒険の巻	タカラ	¥6980
11月15日	ラディア戦記 黎明編	テクモ	¥6900
11月22日	みんなのたあ坊仲良し大作戦	キャラクターソフト	¥3980
11月22日	テクニカルポイント採用 燃えプロ！ 最強編	ジャレコ	¥6700
11月22日	パチ夫くん4	ココナッツジャパン	¥8800
11月29日	ファミコン囲碁入門	アイマックス	¥6500
11月29日	バナナン王子の大冒険	タカラ	¥5900
11月29日	アメリカ横断ウルトラクイズ	トミー	¥7800
11月29日	ランパート	コナミ	¥5800
11月予定	ミグレイン	アクレイムジャパン	¥4980
12月6日	スノーブラザーズ	東亜プラン	¥6500
12月6日	伝染るんです	タカラ	¥6800
12月6日	平成天才バカボン	ナムコ	¥5800
12月6日	ロックマン4～新たなる野望!!～	カプコン	¥7800
12月13日	東京パチスロアドベンチャー	ココナッツジャパン	¥6800
12月13日	テトリス2	BPS	¥6500
12月13日	T・M・N・T2 ザ・マンハッタンプロジェクト	コナミ	¥6900
12月13日	バトルトード	メサイヤ	¥6500
12月13日	つるピカハゲ丸くん めざせ！つるセコの証	ジャレコ	未定
12月14日	ヨッシーの卵	任天堂	¥4900※
12月20日	モンスターメーカー 七つの秘宝	ソフエル	¥6800
12月20日	チキチキマシン猛レース	アトラス	¥6800
12月20日	ザ・ブルーマリーン	ホットビィ	¥6300
12月20日	爆笑人生劇場3	タイトー	¥6400
12月20日	タイニートゥーンアドベンチャーズ	コナミ	¥4900
12月20日	ダイナマイトバットマン	サン電子	¥6500
12月20日	ファミスタ'92	ナムコ	¥5000
12月20日	信長の野望 武将風雲録	光栄	¥11800
12月上旬	パーマンPART2 秘密結社マドー団を倒せ！	アイレム	¥5800
12月中旬	ベスト競馬 ダービースタリオン	アスキー	¥6800(予)
12月中旬	テクモスーパーボウル	テクモ	¥7980
12月下旬	アスミッくんランド	アスミック	¥6300
12月予定	第2次スーパーロボット大戦	バンプレスト	¥8200
12月予定	鳥人戦隊ジェットマン	エンジェル	¥6000(予)
12月予定	ハドソンホーク	EPICソニー	¥5900
12月予定	バッキーオヘア	コナミ	未定
1992年			
1月3日	がんばれゴエモン外伝2～天下の財宝～	コナミ	¥6980
1月24日	ビジネスウォーズ	ヘクト	¥9700
1月25日	AD&Dドラゴンオブフレイム	ポニーキャニオン	¥6800
1月30日	将棋名鑑'92	ヘクト	未定
1月予定	ファイアーエンブレム外伝	任天堂	¥6000
1月予定	パズロット	サミー	未定
1月予定	プロサッカー	イマジニア	¥5800
2月予定	麻雀大戦	日本物産	¥6600
2月予定	いけいけ熱血ホッケー部 すべってころんで大乱闘	テクノスジャパン	¥6200
2月予定	ミッキーマウス夢ふうせん	ケムコ	未定
3月下旬	バトルベースボール	バンプレスト	¥8200
3月予定	カブト(仮)	ビック東海	未定
3月予定	リトルサムソン	タケル	未定
3月予定	ブラックボックステレビジョン	メルダック	未定
3月予定	ムーンクリスタル	ヘクト	¥9700
3月予定	チキチキマシン猛レース	アトラス	¥6800
3月予定	プラズマボール(仮)	ジャレコ	未定
来春発売予定	舛添要一 朝までファミコン	ココナッツジャパン	未定
来春発売予定	1999(仮)	ココナッツジャパン	未定
来春発売予定	ACESアイアンイーグル3(仮)	パックインビデオ	未定

再販予定

発売日	タイトル	メーカー	価格
11月中旬	まじかる★タルるートくん	バンダイ	¥5800
12月6日	囲碁指南'91	ヘクト	¥6800
1月10日	中嶋悟F1HERO2	バリエ	¥5900

発売日未定

- ●コンバットゾーン／BPS／¥5500
- ●ネイビーブルー／アイマックス／未定
- ●ジャストブリード／エニックス／¥9700
- ●セイバーキッズ／エンジェル／未定
- ●バルセロナ'92(仮)／カプコン／未定
- ●ロケットレンジャー／ケムコ／¥6000
- ●ロッキー(仮)／サミー／未定
- ●ギミック！／サン電子／¥6200
- ●スーパードッグ ブービー～赤ちゃん大冒険の巻～／ジャレコ／未定
- ●シルヴァサーガ／セタ／未定
- ●スペースオペラ・大いなる神々／ソフトウェア興業／未定
- ●シードック(仮)／ビック東海／未定
- ●ロービー／ビック東海／未定
- ●怪盗シュガー(仮)／ビック東海／未定
- ●帝都大戦／ポニーキャニオン販売／未定
- ●ダブルムーン伝説／メサイヤ／未定
- ●ルーンマスター／ユタカ・バンダイ／未定
- ●SDガンダム ガチャポン戦士4 ニュータイプストーリー／ユタカ・バンダイ／未定
- ●ウルトラマン倶楽部3 またまた出撃！ウルトラ兄弟／ユタカ・バンダイ／¥7800予
- ●神界／東映動画／¥9800(予)
- ●オフザーケン／徳間インターメディア／¥6800
- ●幻獣創世記／日本物産／未定
- ●F1サーカス／日本物産／¥6600

PC ENGINE●ピーシーエンジン

発売日	タイトル	メーカー	価格
11月8日	プリンス・オブ・ペルシャ(SCD-ROM)	リバーヒルソフト	¥6800
11月8日	タイムクルーズII	フェイス	¥7200
11月15日	マジカルチェイス	パルソフト	¥7800
11月15日	グラディウス	コナミ	¥6000
11月22日	雷電	ハドソン	¥7200
11月29日	エフェラ&ジリオラ ジ・エンブレム フロム ダクネス(CD-ROM)	ブレイングレイ	¥7200
11月29日	コリューン	ナグザット	¥6800
11月29日	ファイティングラン	日本物産	¥6900
11月29日	モンスタープロレス	アスク講談社	¥6800
11月29日	スーパーメタルクラッシャー	パックインビデオ	¥6200
11月29日	将棋　初心者無用	ホームデータ	¥7300
11月中旬	スペースファンタジーゾーン(CD-ROM)	NECアベニュー	¥6800
11月下旬	レディ・ファントム(SCD-ROM)	レーザーソフト	¥6980
11月予定	シャドー・オブ・ザ・ビースト　魔性の掟(SCD-ROM)	ビクター音楽産業	未定
11月予定	ロードオブウォーズ(CD-ROM)	システムソフト	¥6800
12月6日	ドラえもん　のび太のドラビアンナイト	ハドソン	¥5800
12月6日	バブルガム　クラッシュ	ナグザット	¥7200
12月6日	スーパーシュヴァルツシルト(CD-ROM)	工画堂スタジオ	¥7800
12月6日	沙羅曼蛇	コナミ	¥6000
12月13日	太平記(CD-ROM)	インテック	¥6800
12月13日	スパイラルウェーブ	メディアリング	¥6900
12月13日	秘宝伝説　クリスの冒険(CD-ROM)	パックインビデオ	¥6800
12月13日	バリスティックス	ココナッツジャパン	¥6900
12月13日	おかあさんといっしょ にこにこぷん	NHKエンタープライズ	¥6500
12月13日	ゲンジ通信あげだま	NECホームエレクトロニクス	¥5800
12月18日	IQ PANIC(CD-ROM)	アイ・ジー・エス	¥8900
12月20日	ブロウニング	RIOT日本テレネット	¥6980
12月20日	雀偵物語2　宇宙探偵ディバン～出動編～(CD-ROM)	アトラス	¥4800
12月20日	スーパー桃太郎電鉄II	ハドソン	¥6800
12月27日	ドラゴンセイバー	ナムコ	¥6800
12月上旬	らんま1/2(CD-ROM)とらわれの花嫁	メサイヤ	¥6800
12月中旬	マイト&マジック　BOOK I (CD-ROM)	NECアベニュー	¥7200
12月下旬	キャンペーン版大戦略II(SCD-ROM)	マイクロキャビン	未定
12月予定	R-TYPE COMPLETE CD(SCD-ROM)	アイレム	¥7500
12月予定	天外魔境II　卍MARU	ハドソン	¥7800
12月予定	熱血高校ドッヂボール部PCサッカー番外編(SCD-ROM)	ナグザット	¥7200
12月予定	サイバードッジ	トンキンハウス	未定
12月予定	なりトレ～ザ・スゴロク'92～(CD-ROM)	レーザーソフト	¥5800
1992年			
1月4日	冒険男爵ドン	アイマックス	¥6800
1月17日	ミズバク大冒険	タイトー	¥7200
1月24日	忍者龍剣伝	ハドソン	¥6500
1月31日	NHK大河ドラマ太平記	NHKエンタープライズ	¥6500
2月予定	パチ夫くん　十番勝負	ココナッツジャパン	¥7900
2月予定	未来少年コナン(SCD-ROM)	RIOT日本テレネット	未定
2月予定	雀偵物語2　宇宙探偵ディバン～完結編～(CD-ROM)	アトラス	¥4800
3月予定	夢幻戦士ヴァリス(SCD-ROM)	RIOT日本テレネット	未定
3月予定	川のぬし釣り2(CD-ROM)	パックインビデオ	未定
3月予定	クイズタイムショッキング㊎(CD-ROM)	アトラス	未定
来春発売予定	雷電(SCD-ROM)	ハドソン	未定
来春発売予定	カラーウォーズ(CD-ROM)	ココナッツジャパン	未定
来春発売予定	太閤記(CD-ROM)	アスク講談社	¥8500㊇
来春発売予定	COCORON(CD-ROM)	タケル	未定
来春発売予定	不思議の海のナディア(SCD-ROM)	ハドソン	未定
来春発売予定	Mine Sweeper 掃海艇(CD-ROM)	パックインビデオ	未定
来春発売予定	BABEL(SCD-ROM)	レーザーソフト	未定

再販予定

発売日	タイトル	メーカー	価格
11月22日	ゼロヨンチャンプ	メディアリング	¥6900

発売日未定

- レインボーアイランド(CD-ROM)／NECアベニュー／未定
- ワードナの森(CD-ROM)／NECアベニュー／未定
- ストライダー飛龍／NECアベニュー／未定
- フォゴットンワールド(SCD-ROM)／NECアベニュー／未定
- ギャラクシーフォース(CD-ROM)／NECアベニュー／未定
- マイト&マジックBOOKII(SCD-ROM)／NECアベニュー／未定
- ホラーストーリー(SCD-ROM)／NECアベニュー／未定
- チキチキボーイズ(SCD-ROM)／NECアベニュー／未定
- ゲイングランド(SCD-ROM)／NECアベニュー／未定
- 天地を喰らう(SCD-ROM)／NECアベニュー／未定
- ボナンザブラザーズ(SCD-ROM)／NECアベニュー／未定
- モンスターメーカー(SCD-ROM)／NECアベニュー／未定
- スーパーダライアス2(SCD-ROM)／NECアベニュー／未定
- 天地を喰らう(CD-ROM)／NECアベニュー／未定
- 21エモン／NECホームエレクトロニクス／未定
- ドラゴンブリード／アイレム／未定
- ザ・プロ野球II㊎(SCD-ROM)／インテック／未定
- アルガノス(CD-ROM)／インテック／未定
- クイズの星㊎(CD-ROM)／サン電子／¥6500
- TATSUJIN／タイトー／未定
- 極楽中華大仙／タイトー／未定
- マミーヘッド／タイトー／未定
- 斬㊎(CD-ROM)／タイトー／未定
- マーブルマッドネス／テンゲン／未定
- ピーターパックラット／テンゲン／未定
- マジカルパズル・ポピルズ／テンゲン／未定
- ライザンバーIII(CD-ROM)／データウエスト／未定
- つっぱり大相撲／ナグザット／未定
- ダブルドラゴンII㊎(CD-ROM)／ナグザット／未定
- ウィザードリィ㊎(SCD-ROM)／ナグザット／未定
- ちびまる子ちゃん㊎／ナムコ／未定
- STARパロジャー(SCD-ROM)／ハドソン／未定
- 銀河お嬢様伝説 YUNA(SCD-ROM)／ハドソン／未定
- ゲート・オブ・サンダー(SCD-ROM)／ハドソン／¥6800
- ロードス島戦記(CD-ROM)／ハドソン／未定
- 盟約の定義／ヒューマン／¥7200㊇
- ファージアスの邪皇帝(SCD-ROM)／ヒューマン／未定
- 宇宙戦艦ヤマト(SCD-ROM)／ヒューマン／未定
- IT CAME FROM THE DESERT(CD-ROM)／ビクター音楽産業／未定
- ソーサリアン(CD-ROM)／ビクター音楽産業／¥7200
- LOOM(SCD-ROM)／ビクター音楽産業／未定
- バリスティックス／ビクター音楽産業／未定
- TVスポーツ　バスケットボール／ビクター音楽産業／未定
- ライジング・サン(CD-ROM)／ビクター音楽産業／未定
- TVスポーツ　ベースボール／ビクター音楽産業／未定
- TVスポーツ　アイスホッケー／ビクター音楽産業／未定
- サイバードッジ／ビクター音楽産業／未定
- ホームデータの囲碁㊎／ホームデータ／未定
- サバイバルランナー㊎／ホームデータ／未定
- ああっ女神さまっ／メサイヤ／未定
- スプレンディド・サーガ／メサイヤ／未定
- 魔物ハンター妖子～魔界からの転校生～(CD-ROM)／メサイヤ／未定
- 神聖刻紀ブリーダーズ・ワース㊎(CD-ROM)／メサイヤ／未定
- シュビビンマン3／メサイヤ／未定
- コズミックファンタジー3㊎(SCD-ROM)／レーザーソフト／未定
- F1サーカススペシャルポールトウウイン㊎／日本物産／未定

※SCD-ROMは、スーパーCD-ROM²対応予定のものです。

MEGA DRIVE●メガドライブ

発売日	タイトル	メーカー	価格
11月15日	ルナーク	タイトー	¥6800
11月19日	ローリングサンダー2	ナムコ	¥7000
11月22日	ファンタジア	セガ	¥4800
11月29日	エグザイル　時の狭間へ	RIOT日本テレネット	¥8900
11月29日	乱世の覇者	アスミック	¥9800
12月13日	魔獣羅	セガ	未定
12月13日	太平記	セガ	未定
12月20日	ゴールデンアックス2	セガ	未定
12月20日	ドナルドダック　グルジア王の秘密	セガ	未定
12月20日	DAHNA　女神誕生	アイ・ジー・エス	¥8900
12月20日	信長の野望　武将風雲録	光栄	¥11800
12月27日	F1サーカスMD	日本物産	¥7500
12月上旬	忍者武雷伝説	セガ	未定
12月上旬	ファイティングマスターズ	トレコ	¥6800㊇
12月上旬	三国志II	光栄	¥14800
12月上旬	ノスタルジア1907(CD-ROM)	タケル	¥7800
12月中旬	中島悟　F1 GRANDPRIX	バリエ	¥7800
12月下旬	タスクフォース・ハリアーEX	トレコ	¥8500㊇
12月予定	天下布武(CD-ROM)	ゲームアーツ	¥7800㊇
12月予定	アリシアドラグーン	ゲームアーツ	¥7800
12月予定	LUNAR(CD-ROM)	ゲームアーツ	¥7800㊇
12月予定	夢幻戦士ヴァリス	RIOT日本テレネット	未定
12月予定	港のトレイジア	RIOT日本テレネット	¥8900
12月予定	アンデッドライン	パルソフト	¥8800
12月予定	HEAVY NOVA (CD-ROM)	マイクロネット	未定
12月予定	惑星ウッドストック～ファンキー・ホラー・バンド～	セガ	未定
12月予定	アーネスト・エヴァンス(CD-ROM)	ウルフチーム	未定
12月予定	SOL-FEACE(CD-ROM)	ウルフチーム	未定
12月予定	精霊神世紀　フェイエリア(CD-ROM)	ウルフチーム	未定
12月予定	アイル・ロード(CD-ROM)	ウルフチーム	未定
1992年			
1月中旬	スーパーファンタジーゾーン	サン電子	¥6800
1月予定	ワニワニワールド	カネコ	¥6600
1月予定	ちびまる子ちゃん　わくわくショッピング	ナムコ	未定
1月予定	JuJu伝説	セガ	未定
1月予定	Cal.50(キャリバーフィフティー)	ビスコ	¥8300
2月予定	ターボアウトラン	セガ	未定
2月予定	BAD OMEN㊎	ホットビィ	未定
2月予定	RPG伝説へポイ	セガ	未定
2月予定	忍者外伝	セガ	未定
2月予定	レミングス	サン電子	未定
2月予定	ワールドラリー㊎(CD-ROM)	ビスコ	未定
2月予定	A列車で行こう	セガ	未定
2月予定	コズミックストーリー(CD-ROM)	RIOT日本テレネット	未定
3月予定	デトネイター・オーガン(CD-ROM)	ホットビィ	未定
3月予定	デスブリンガー(CD-ROM)	RIOT日本テレネット	未定
未定	スーパーギャルズパニック	カネコ	未定
未定	ゆみみみっくす(CD-ROM)	ゲームアーツ	未定
未定	笑うせえるすまん第1巻㊎(CD-ROM)	セガ	未定
未定	MDアレスタ㊎(CD-ROM)	コンパイル	未定
未定	闘技王キングコロッサス	セガ	未定
未定	牛若丸三郎太物語～24時間戦えますか?～	セガ	未定
未定	ダークウィザード　～蘇りし闇の魔道士～(CD-ROM)	セガ	未定
未定	ライズ・オブ・ザ・ドラゴン(CD-ROM)	セガ	未定
未定	聖魔伝説「3×3 EYES」(CD-ROM)	セガ	未定
未定	シムアース(CD-ROM)	セガ	未定
未定	魔法の少女シルキーリップ㊎	RIOT日本テレネット	未定
未定	ウイング・コマンダー	セガ	未定
未定	スウィッチ	セガ	未定
未定	クイズ㊎	セガ	未定
未定	ニンジャウォリアーズ	タイトー	未定
未定	PIT FIGHTER	テンゲン	未定
未定	ROAD BLASTERS	テンゲン	未定
未定	クライングドラゴン㊎(CD-ROM)	トレコ	未定
未定	アルテイン㊎	トレコ	未定
未定	ダブルドラゴンII	パルソフト	未定
未定	ファイヤープロレスリング外伝	ヒューマン	¥7000㊇
未定	アルスラーン戦記(CD-ROM)	ヒューマン	未定
未定	シャドー・オブ・ザ・ビースト　魔性の掟	ビクター音楽産業	未定
未定	封神演義(CD-ROM)	ビクター音楽産業	未定
未定	プリンスオブペルシャ	ビクター音楽産業	未定
未定	シーザーの野望2	マイクロネット	未定
未定	SDヴァリス	レーザーソフト	¥6800
未定	新・覇邪の封印㊎(CD-ROM)	工画堂スタジオ	未定
未定	シュヴァルツシルト㊎(CD-ROM)	工画堂スタジオ	未定
未定	摩天の創滅	講談社経営総研	未定
未定	パワードリフト	電波新聞社	未定
未定	スラップファイトMD	東亜プラン	未定
未定	ツインクルテール	東洋レコーディング	未定

（注）価格は、※印を除いて、すべて税抜き価格です。

GAME BOY ●ゲームボーイ

発売日	タイトル	メーカー	価格
11月8日	熱血高校ドッジボール部　強敵／闘球戦士の巻	テクノスジャパン	¥3600※
11月15日	T.M.N.T.2	コナミ	¥3800※
11月22日	PoPeYe2	シグマ	¥3500※
11月29日	スーパーチャイニーズランド2	カルチャーブレーン	¥3980※
11月29日	アルタードスペース	EPICソニー	¥3500※
11月下旬	中島悟F1HERO GB	バリエ	¥3500※
12月3日	ナムコクラシック	ナムコ	¥3500
12月6日	ドッジボーイ	トンキンハウス	¥3500※
12月13日	パチンコ西遊記	ココナッツジャパン	¥3900※
12月13日	バトルオブキングダム	メルダック	¥3800※
12月13日	サガイア	タイトー	¥3600※
12月13日	ワールドビーチバレー1991GB CUP	アイ・ジー・エス	¥3900※
12月13日	サ・ガ3	スクウェア	¥4900
12月13日	Mine sweeper掃海艇	パックインビデオ	¥3500※
12月13日	忍者龍剣伝GB	テクモ	¥3800※
12月14日	ウルティマ　失われたルーン	ポニーキャニオン	¥4800
12月14日	ヨッシーの卵	任天堂	¥2900※
12月20日	ピータン	カネコ	¥3600
12月20日	モノポリー	トミー	¥3980※
12月20日	アメリカ横断ウルトラクイズ	トミー	¥3980※
12月20日	機甲警察メタルジャック	タカラ	¥3800※
12月20日	ジャンケンマン	メサイヤ	¥3600※
12月22日	がんばれゴエモン　さらわれたエビス丸	コナミ	¥3800※
12月26日	桃太郎伝説外伝	ハドソン	¥4500※
12月27日	しっぽでブン	バップ	¥3800※
12月中旬	ロックマンワールド2	カプコン	¥3500
12月予定	ミグレイン	アクレイムジャパン	¥3980※
12月予定	らんま1/2熱烈　格闘編	バンプレスト	¥3980
12月予定	太陽の勇者ファイバード	アイレム	¥3800※
12月予定	ハドソンホーク	EPICソニー	¥3500
12月予定	きんぎょ注意報！　わぴこのわくわくスタンプラリー	ユタカ	¥3500※
12月予定	ライジンオー	トミー	¥3300※
1992年			
1月14日	Q bert㈷	ジャレコ	¥3900※
1月24日	雀卓ボーイ	ナムコ	¥3500
1月上旬	タイニートゥーンアドベンチャーズ	コナミ	¥3500
1月中旬	トリップワールド	サン電子	¥3500
1月下旬	ティンクル☆ポポ	HAL研究所	¥3500※
1月下旬	メトロイド2	任天堂	¥3500※
1月予定	TWIN	アテナ	¥3900※
1月予定	セレクションII	ケムコ	未定
1月予定	リトルマスター2　雷光の騎士	徳間インターメディア	¥4800※
1月予定	トキオ戦鬼　〜英雄烈伝〜	ヒューマン	¥4500※
1月予定	プロサッカー	イマジニア	¥3500※
2月下旬	新世紀GPX　サイバーフォーミュラ	バリエ	未定
2月下旬	隠忍伝説　ONI2	バンプレスト	¥4980※
2月予定	キャプテン翼VS	テクモ	¥4200※
2月予定	怒りの要塞II	ジャレコ	未定
3月予定	天神怪戦2　天下御免の五人衆㈷	メルダック	未定
3月予定	スパイ VS スパイIII㈷	ケムコ	未定
3月予定	うる星やつら「ミス友引を捜せ！」	やのまん	未定
来春発売予定	ペンタドラゴン	やのまん	未定
未定	SPOT	BPS	¥3500
未定	フワフワランド	任天堂	¥2600※
未定	アレサIII	やのまん	未定
未定	ピッチアンドヒット㈷	アイマックス	未定
未定	ダンジョンランド	エニックス	¥4600
未定	ドラゴンスレイヤー外伝	エポック社	未定
未定	ブルームランド	クエスト	¥4300※
未定	LOST CITY	ゲーム通信社	未定
未定	ベリウスII	サミー	未定
未定	ファンタジック・ウォーズ㈷	シグマ	未定
未定	ちびまる子ちゃん3	タカラ	¥3800
未定	ヘラクレスの栄光㈷	データイースト	未定
未定	鉄道王II	デービーソフト	¥3500※
未定	SDガンダム SD戦国伝2 天下統一編	バンダイ	未定
未定	ドッジボーイ	ビクター音楽産業	未定
	再　販　予　定		
12月6日	モンスターメーカー	ソフエル	¥3500※
11月上旬	まじかる★タルるートくん	バンダイ	¥3500※

LYNX ●リンクス

発売日	タイトル	価格	発売日	タイトル	価格
未定	720°	未定	未定	ハードドライビング	未定
未定	A・P・B	未定	未定	ハイドラ	未定
未定	LYNX LYNX	未定	未定	バイキングチャイルド	未定
未定	LYNXカジノ	未定	未定	バスケットボール	未定
未定	NFLフットボール	未定	未定	バトルユニバース	未定
未定	S.T.U.Nランナー	未定	未定	パックランド	未定
未定	アウトポストマーズ	未定	未定	ビル アンド テッド	未定
未定	イシドウ	未定	未定	ピットファイター	未定
未定	ウォーバード	未定	未定	ピンボールジャム	未定
未定	カード	未定	未定	ブロックアウト	未定
未定	カベル	未定	未定	プロビーチバレーボール	未定
未定	カンフー	未定	未定	ベースボール	未定
未定	クリスタルマインズII	未定	未定	ホームコントローラ	未定
未定	グリッド・ランナー	未定	未定	マリオ・ル・ミュー・ホッケー	未定
未定	ザイボット	未定	未定	ライデン	未定
未定	ジ オ デュエル	未定	未定	リーダーボード	未定
未定	スーパースクイーク	未定	未定	ルードフード	未定
未定	スクラップヤード・ドッグ	未定	未定	ローリングサンダー	未定
未定	スターシップ	未定	未定	ロットロン	未定
未定	ターボ・サブ	未定	未定	ワールドカップサッカー	未定
未定	ダーティラリーレネゲイドコップ	未定	未定	ヴィンディケーター	未定
未定	チェッカー・フラッグ	未定			
未定	トーナメント・サイバーボール	未定			
未定	トキ	未定			
未定	ニンジャガイデン	未定			

GAME GEAR ●ゲームギア

発売日	タイトル	メーカー	価格
11月22日	クニちゃんのゲーム天国	セガ	¥3800
11月29日	ベルリンの壁	カネコ	¥3800
11月29日	GGアレスタ	コンパイル	¥4800
12月6日	スペースハリアー	セガ	未定
12月6日	ARLIEL	セガ	未定
12月27日	ヘビーウエイトチャンプ	シムス	¥4200
12月下旬	フレイ〜修業編〜	マイクロキャビン	¥4500
12月予定	エイリアンシンドローム	シムス	¥4200
未定	ラジ吉伝説㈷	マイクロキャビン	未定
1992年			
1月2日	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	セガ	未定
1月予定	シャダム戦記	セガ	未定
2月予定	ファンタシースターAD	セガ	未定
2月予定	ファンタシースター外伝	セガ	未定

NEO GEO ●ネオジオ

発売日	タイトル	メーカー	価格
11月上旬	エイトマン	SNK	未定
12月20日	ロボ・アーミー	SNK	¥21800
12月20日	スラッシュラリー	アルファ電子	¥23800
12月20日	飢狼伝説	SNK	¥23800
未定	2020スーパーベースボール	SNK	¥21800
未定	ミューティーションネイション	SNK	未定
未定	バカ殿様　麻雀漫遊記	モノリス	未定

ニューソフトストリートもっと²編

●レーザーソフトから、PCエンジン、メガドライブに続いて「ヴァリス」シリーズがスーパーファミコンに登場します。タイトルは、「スーパーヴァリス」。発売日、価格等はまだ未定とのこと。

●アトラスからPCエンジンCD−ROM²で発売が予定されていた「雀偵物語2　宇宙刑事ディバン」が、出動編と完結編の2巻に分かれて、それぞれ12月20日と来年の2月に発売されます。価格も¥6800から¥4800に変更されました。

●任天堂からは、ファミコンとゲームボーイで､「ヨッシーの卵」というパズルゲームが発売されます。ゲームはテトリスタイプで､"ゲッソー"や"ノコノコ"といったスーパーマリオシリーズで人気のキャラクターも登場するそうです。どんな作品に仕上がるか、楽しみですね。

●コナミがとうとうPCエンジンへ参入しました。現在あがっているタイトルは､「グラディウス」と「サラマンダ」｡発売日は意外に早く11月15日と12月6日です。以後の展開が楽しみですね。

●イマジニアから発売が予定されていた「パワーモンガー」が発売中止となってしまいました。

●タカラがゲームボーイで人気の高い「ちびまるこちゃん」シリーズ第3弾「ちびまるこちゃん3」を発売することが決定しました。

●ジャレコからスーパーファミコンで発売が予定されているラッシングビート（仮）は､ポピュラーなタイプの格闘アクションゲームです。

●今号でこの「もっと²編」はおしまい。次号からは、装いも新たにスタートします!!

SEGA 株式会社セガ・エンタープライゼス

メガCDについてのお問い合わせは、〒144東京都大田区羽田1-2-12☎03(3742)7068
お客様サービスセンターまでお気軽にどうぞ。※メガCDをお使いになるには、メガドライブが必要です。

目も耳もぶっとんじゃう。

大容量6MバッファRAM

高速アクセス0.8秒

高速CPU 68000
※12.5MHz

It's MEGA world.

わたしの性能は未来です。

メガドライブのハイパーアタッチメント

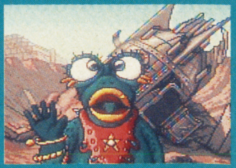
MEGA-CD 新登場

12月上旬発売 標準小売価格49,800円(税別)

●想像以上の映像と音がやってくる。パソコン以上の大容量、6MバッファRAM搭載。●あっというまに熱中できる。高速移動ピックアップ採用でアクセス時間を0.8秒に大幅短縮。●興奮が加速する。高速CPU68000(12.5MHz)がメガドライブのCPUと連動して演算処理速度を大幅アップ。未体験のリアルアニメーションを実現。●迫力が音をたてて進化した。32ビットアーケードゲームと同一の8チャンネルステレオPCM音源内蔵。○未来対応の性能満載。だから、目も耳もぶっとんじゃう。

ハードがハイパーだから、ソフトもハイパー。MEGA-CD・ROMソフト群続々登場。

- ●LUNAR(ルナ) ㈱ゲームアーツ
- ●アーネストエバンス ウルフチーム
- ●天下布武 ㈱ゲームアーツ
- ●ノスタルジア ㈱シュールドウェーブ
- ●惑星ウッドストック ファンキー・ホラー・バンド ㈱セガ・エンタープライゼス



C & R HITSVILLE CO., LTD.
VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC

Enjoy Hudson
難易度・超ヘビー級!
アーケードで人気爆発のシューティング・ゲームが、いよいよ新登場!
11月22日発売
価格¥7,200(税別)
©1991 HUDSON SOFT
©1990 SEIBU KAIHATSU INC.
闘いの緊迫感を加速させる、
迫力の効果音&BGM!
ハンパな手強さじゃない、
ボスキャラとの超ハードな闘い!
RAIDEN
RAIDEN
RAIDEN
RAIDEN
雷電®
PC Engine
アーケードを超えたスピード感と
興奮度が、たまらなく刺激的!
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

HIPPON SUPER! ヒッポンスーパー
No.12
1991年12月4日発行 第6巻第12号（通巻116号） 発行人 蓮見清一
昭和61年7月11日第3種郵便物認可 編集人 井上裕務
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
雑誌編集部 ☎03（3239）0237
発行所 JICC
定価 490円（本体476円）

レーザーソフト
スーパーCD第1作

スーパーCDでさらに進化するレーザーソフト。
よりリアルタイムに進行する「フリーシークエンシステム」採用。
「射界・照準線処理」の実現。ドラマティックな架空世界を舞台にした
アクティブシミュレーション。

「レディファントム」テレフォンサービス実施中！ ☎(03)5394-5585
24時間、いつでもどこでも ジェニー達5人の声が聞ける。

レーザーソフト
発売元 株式会社日本テレネット
〒170東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル TEL.03-5394-5575

© JICC 1991 印刷 光村印刷株式会社 Printed In Japan 雑誌 07689-12